20世纪末日本游戏界黄金年代的科幻・机甲・战争题材经典老游戏

RETRO GAMING HISTORY

老游戏玩家志 Vol.32

老游戏玩家志

RETRO GAME HISTORY

记忆·与游戏的点滴『老林篇』

PROFILE

老林简介：80后、现家住福建厦门、资深日语翻译者、参与译制过多部书籍、曾与阿福有多次深入合作、资深游戏迷、有一个秘密基地、喜欢刚普拉、自由骑士、女儿奴

我的童年是在福建的山区里度过的，附近最出名的特产是后来的“沙县小吃”，就是在沙县，我第一次见到了电子游戏。

大约是1991年或者1992年吧，有一天，我父亲兴冲冲地跑来，把我带到了附近的一个小建筑里，这个建筑应该是边上楼房的附加，只有个顶棚和三面墙壁，在这里，我见到了我人生中的第一款电子游戏：《魂斗罗》。

我肯定大受震撼，也肯定看了很久，但我如今印象最深的却是画面之外，挤满了围观的大人小孩。

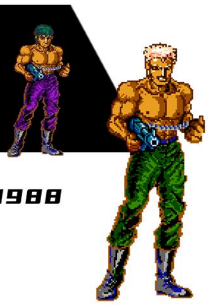
这也成为了我当时最常处在的游戏场景，在各种各样的地方，遇见各式各样的游戏与游戏机，以及玩游戏的人。

和爸妈出门散步，看路边小卖部的柜台上的《打鸭子》和《影子传说》。

魂斗羅

魂斗罗

●制作：Konami ●发行：Konami ●FC版发售日：1988
●媒体：游戏卡带 ●人数：1~2人 ●类型：STG



1987年2月，KONAMI在街机上推出了一款带有异形要素和动作射击元素的“魂斗罗”，游戏画面细腻，音乐厚重，并且可以双打。88年2月9日FC移植版发布。FC版共八关，在保留了街机版的基本要素下加入了部分原创内容。尽管版画面不如街机版出色，但特殊芯片的加持让画面加入了一些动态场景的要素；另一方面角色的操控也非常优秀，透过出色的电子音，流畅的关卡体验，合适的画面比例，使得FC版的整体体验要高于街机版。不过国内玩到的黄卡基本上是美版。

CONTRA

ダックハント

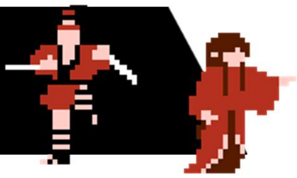
打鸭子

●制作：任天堂&岩崎技业 ●发行：任天堂 ●FC版发售日：1984
●媒体：游戏卡带 ●人数：1~2人 ●类型：光枪型射击

FC发售早期任天堂配合光枪周边推出的配套游戏之一。开发者用了一个很巧思的方法解决了光枪在CRT电视屏幕上的使用问题。作为国产低K卡中常驻的游戏、在玩家中的辨识度挺高的。

影の伝説

影子传说



●制作：Tose ●发行：Taito ●FC版发售日：1986
●媒体：游戏卡带 ●人数：1~2人 ●类型：ACT

1985年10月，街机游戏大厂TAITO在街机上推出了一款和风元素浓厚的动作游戏“影子传说”。86年4月就推出了FC移植版。当年FC上的游戏都是街机移植版，只是移植素质有好有坏。而《影子传说》FC版显然属于后者、相比较街机原版、FC版新增了不少原创内容、拥有更好的养成要素、整体内容更为丰富、难度也更高，与《魂斗罗》和《打鸭子》一样，都是国内玩家社区辨识度比较高的FC游戏。

The Legend of Kage

在放学回家的路上，走进粮站的大厅里看年轻人打《怒3》。
路过陌生人家，从窗户里看见别人在打游戏，直接敲门进去，看了半天《杀戮战场》。
到楼下残疾的哥哥家里，看他用电脑玩一款很像炸弹人的游戏。
在裁缝店里，向爸妈要2元钱玩《红巾特攻队》。
然后玩游戏的人和看游戏的人，不分长幼，都对着屏幕聊的热火朝天。
后来再长大一些，也出现了包机房，就去店里看大哥哥们打各种文字游戏，叫一碗面，《三国志3》《大战略2》《光明力量》打上一整天，听他们的讲解听得迷迷糊糊又津津有味。
印象最深的是，有一次，我在家楼下的小公园里遇到了一个逃课的学生，他手里拿着的手持游戏机在玩，应该

怒III

怒 III

●制作：SNk　●发行：K.娱乐租赁　●FC版发售日：1990
●媒体：游戏卡带　●人数：1~2人　●类型：ACT&STG

SNK《怒》系列的第三部。初代是CAPOM《战场之狼》的跟风作品、而第三部做出了自己的特色：肉搏战为主、武器系统为辅。画面中的人物比例也非常大。FC版虽然因为机能原因人物没法像街机版那么大，但内容更为丰富、新增了关卡内容和原创BOSS，整体难度更低、系统的平衡性更完善。而两位主角“拉尔夫”和“克拉克”后来还在SNK的《拳皇》系列中登场。作为高K卡，在当年基本是属于可遇不可求的存在、一卡在手，别无所求。

IKARI III

スカイデストロイヤー

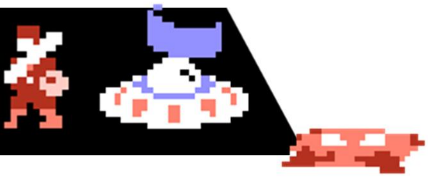
红巾特工队

●制作：家庭数据　●发行：Tatio　●FC版发售日：1985
●媒体：游戏卡带　●人数：1人　●类型：STG

作为国产低K卡中常驻的游戏、个人觉得除开军事元素、FC版的实际内容并没有多丰富，就是追尾的视角看起来比较新颖，而且现在也知道了是让玩家扮演下旧日本帝国的一名海军马鹿、重温下在太平洋上抗击鬼畜米英的旧梦。

フィールドコンバット

杀戮战场



●制作：Jaleco　●发行：Jaleco　●FC版发售日：1985
●媒体：游戏卡带　●人数：1~2人　●类型：STG

1985年Jaleco发布了《杀戮战场》的街机版、这个游戏后期难度非常鬼畜。同年7月FC移植版推出、内容做了一些调整，但保留了街机版的核心元素。游戏的最大特色就是自机的那架UFO除了可以在战场上击杀敌人外，还能用捕获光束来“招降”敌人，化敌为友。反正小时候爱死这游戏了，特别热衷于在战场上收集敌兵，然后再一口气将其释放出来。不过小兵们的AI可不咋的、基本上就是没头脑和不高兴的水平。

Field Combat

K.娱乐租赁　=K. Amusement Leasing Co. 家庭数据=Home Data

是game watch的《接香肠》，我走过去，看了半天，随后开口让他借我玩，他真的在那里让我玩了一下午。

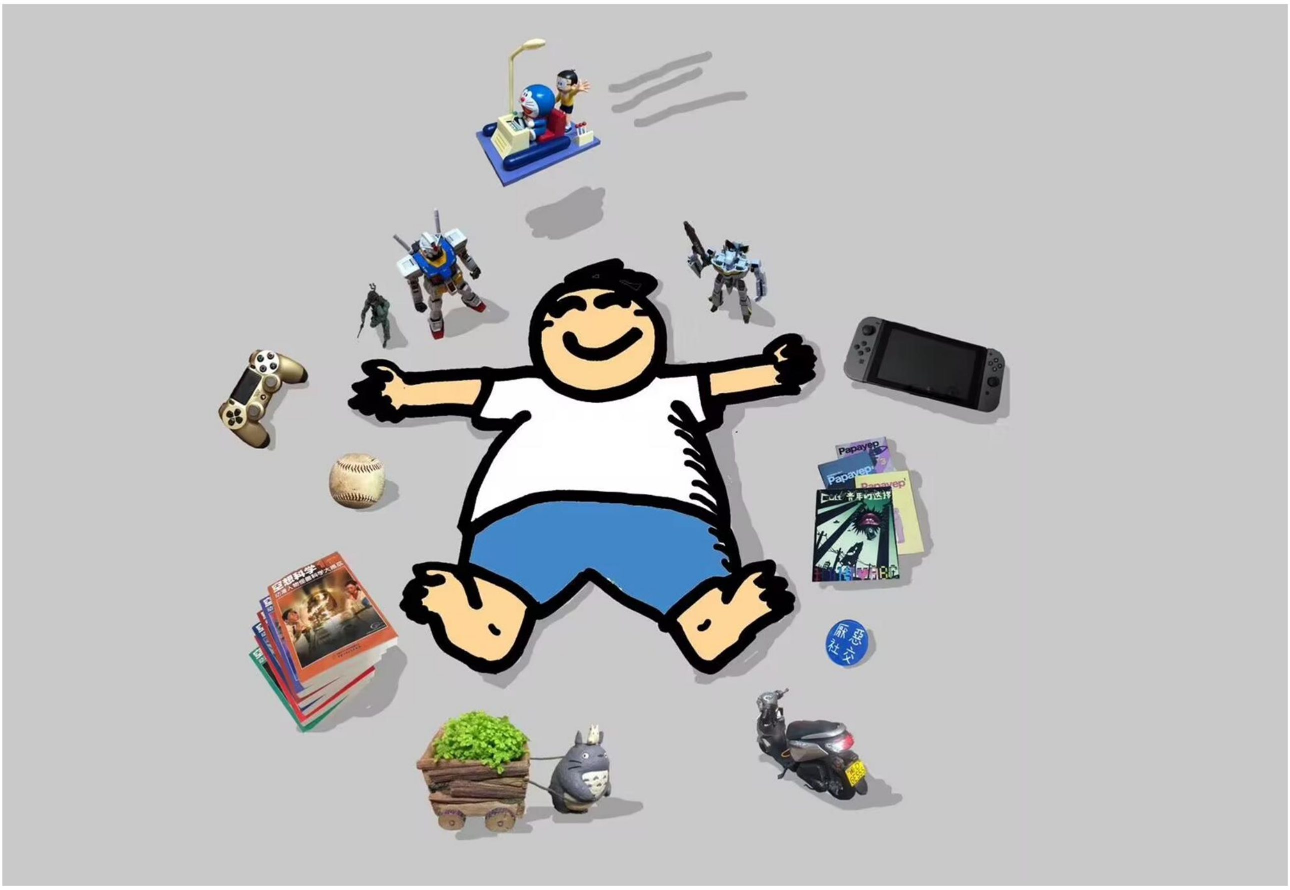
GAME WATCH

英文名称：Chef
日文原名：シェフ
具体型号：FP-24（Wide Screen 系列）
发售时间：1981年

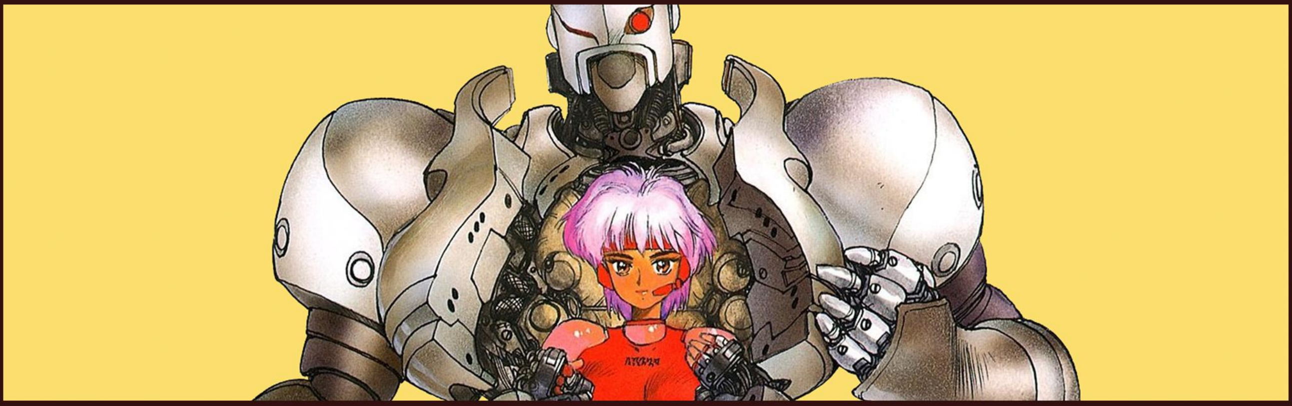
这些如今难以想象、更难以发生的场面，可能只有在那个新事物不断出现，人们充满好奇与期待的时代吧。我想，比起游戏本身的乐趣与惊喜，当时陌生人之间围绕着游戏所散发出的温暖、热情与安全感，可能更是让我从童年就一头冲进游戏世界的原因吧。

时代在变化，游戏及玩家们的状态自然也不会永远留在那个时代，如今提起，既非怀旧，也非奇闻，而是每次回想起这些已经化为碎片的记忆，总会让我看到自己游戏之路的起点，也会相信游戏会继续为我带来欢笑、惊奇和期待。

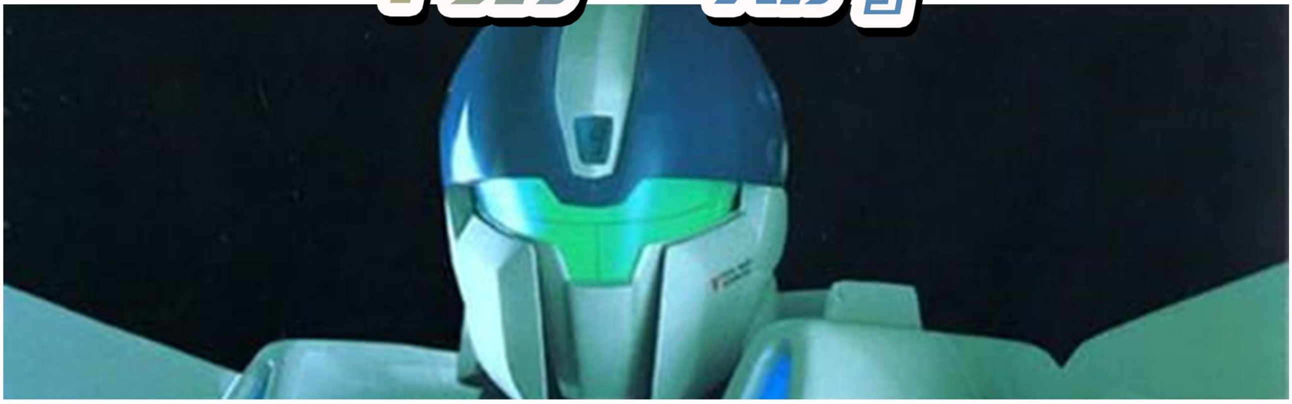
哪怕我已经年过四十，我还会继续向前。（完）



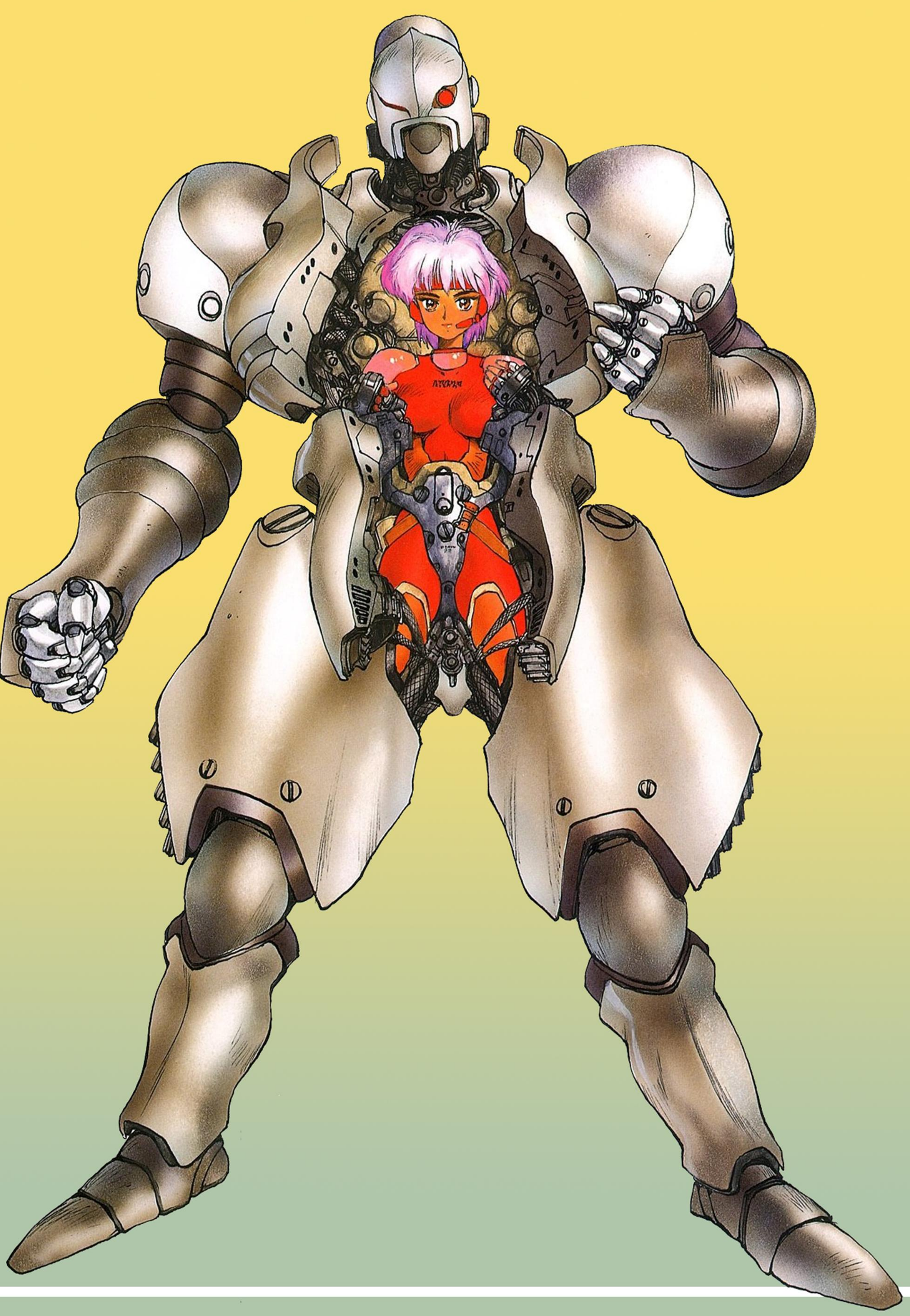
ROBOT MECH DESIGN



中古机甲游戏品鉴
『第一期』



「从本期开始我将简单介绍一些日式科幻老游戏，游戏封面看上去往往充满艺术感，充满向往、但实际内容往往一般，不值得大书特书」



ETERNAL CITY

都市転送計画エターナルシティ

MACHINE DATA

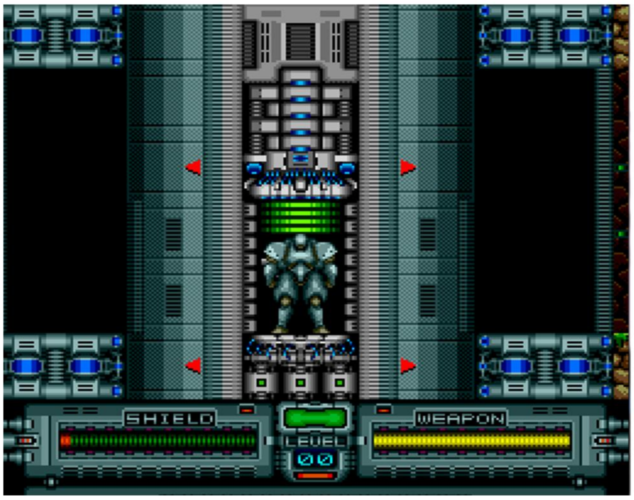
NAME : YH-26 "ALGIDEROSS"
HEIGHT : 2.80HG
WEIGHT : 1.40WG
GENERATING POWER : 680PG
ARMORMATERIAL : NOT CLEAR

O.A.S. : 4 TYPES
"O"PTIONAL
"A"TTACHMENT
"S"YSTEM

ETERNAL CITY 永恒之城-都市传送计划

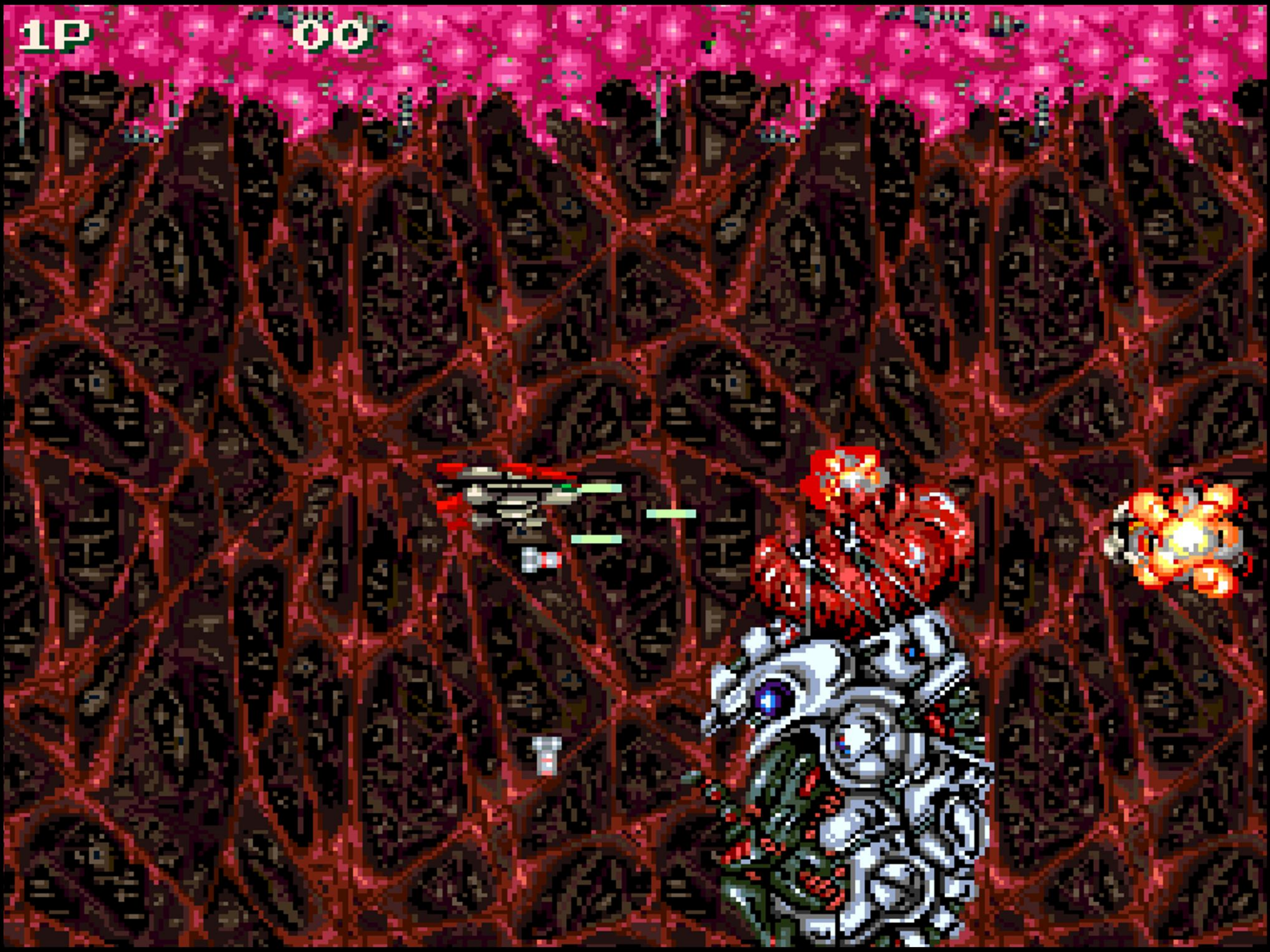
游戏平台：PC-ENGINE　　游戏媒体：Hucard　　制作发行：Naxat
游戏类型：动作射击　　发售时间：1991年4月12日　　封面指数：6颗星

本作发布于1991年，由经常出品机甲游戏的NAXAT公司制作并发行。
在很多人看来，这款游戏首先吸引人的地方是它的封面，其封面和角色设计由由士郎正宗所完成、内容则是NAXAT公司原创而成、故事的背景几乎没有，只有从游戏封面得知、玩家扮演的是一名名为“明蒂 · 盖尔 ”（ MINTY GEILE ）的19岁粉色短发少女、操纵着代号“YH-25 阿基罗斯”(ALGIDEROSS)的高性能（大概）外骨骼战斗服、在遗迹都市“永恒之城”内进行战斗。没有任何剧情动画交代、玩家就步入了战场。游戏的区域划分为了ZONE1-8共8个场景。除了ZONE1有部分是在地面外，其余都是地下场景。地图很大，采用密码接关、每个区域设有BOSS战和一些一次性的恢复区域，但场景内缺乏解密互动、没有剧情演出、升级要素也聊胜于无。
看的出来团队是想做一款类似《银河战士》风格的探索型动作RPG游戏，但遗憾的是从游戏实际内容体验来看，即没有做出萨姆斯的手感，地图也只是大而空而已。《银河战士》的优点全无、只是复刻了对方的一点皮毛。



ヘビーユニット

HEAVY UNIT


1P
00

1P
00

HEAVY UNIT

重装单位/重兵压境/重装部队

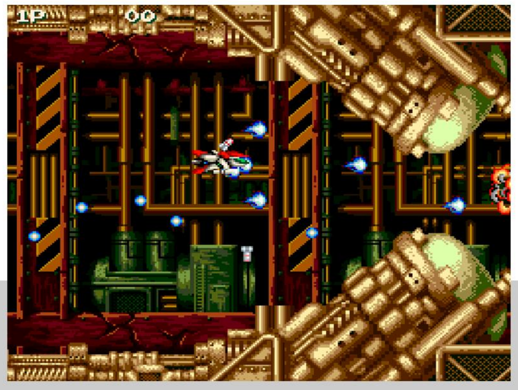
游戏平台：多平台　　游戏媒体：框体等　　制作发行：金子制作所
游戏类型：卷轴飞行射击　　发售时间：1988年（AC）　　封面指数：6颗星

这款《HEAVY UNIT》是由名不见经传的小厂商“金子制作所”制作，TATIO（太东）所发行的飞行射击游戏，最早于1988年登录街机平台、随后金子制作所又陆续将其移植到了PC-Engine（以下简称PCE）和MD两台游戏主机上。
本作的主角便是代号“HEAVY UNIT”的一架可变型机甲，由一位神秘的年轻女性所驾驶。有趣的是，三个版本的宣传艺术图分别为主角机绘制了风格迥异的形象、其中街机版的海报一看就带有很浓的欧美风格，机甲显得粗狂笨重、而MD版则是风格很传统的日式机甲风格，没有特色，算是另一种极端，而最有艺术性的当属PCE版。
PCE版的封面应该是由喜好创作写实军武风高达漫画作品的近藤和久先生所绘制，因为封面上的主角机甲“Heavy unit”带有比较明显的近藤绘画风格。

ARC INFO

发售时间：1988年11月　　发行公司：TATIO

游戏共5个关卡，首先单就画面而言还是比较精美的、5个不同主题的关卡场景精细度不输当时STG的第一梯队作品、而且看的出来风格受《R-TYPE》的影响较大。
游戏的火力系统比较简单、初始战斗机形态时只装备实体弹一种武器，在游戏途中则可以通过吃掉消灭敌人后掉出的胶囊来进行升级，强化胶囊一共有四种、包括火力、护盾、加速和奖命。战斗机形态时升级火力后子弹会变成扩散弹道、还能追加炸弹。
人形机甲形态则需要通过吃专门的变形道具来切换，虽然前者的火力更强大，炸弹也变成了导弹，但因为自己体积变大了，在游戏中也更容易中弹，但难绷的是飞机形态也非常难用、因为初始火力威力很低、机体速度慢。
而另一方面、游戏的整体难度却相当高、首先就是死亡后法原地复活，只能在之前的检查点上重生，且机体的性能直接归零。这让玩家的MISS的成本高到难以承受、尤其是在游戏的后期关卡中。



系统的平衡性明显没做好，比如由于机体可以无限吃加速胶囊，导致速度会变得非常快而无法控制、就容易死掉、机体的差别性也没很好的体现出来、再加上敌人单位很强、飞机形态因为火力低，速度慢、即便中弹判定比机甲形态小很多也基本没有使用的价值。
故事方面、本作以文字的形式描写了一个背景故事、诉说在未来，人类以DNA改造技术对外星球进行地球环境化工程，但这个计划被反过来敌方势力所利用，在某个殖民星球“卢达乌”上让生态系统异常化、变成了凶恶的生物兵器。虽然人类最终判断放弃了该星球，但一架红白色的机甲，却开始独自对这些生物兵器发起了抵抗……
但也仅此而已了，故事背景游戏实际内容的关联性很低、没有演出动画，敌方单位的塑造缺乏一致性，感觉制作角色的人就随意将奇幻和科幻元素杂糅在了一起。除了画面比较精美，无论系统、故事和游戏性都很一般，只能说是黄金时代的一款机甲类跟风作品吧。

PCE INFO

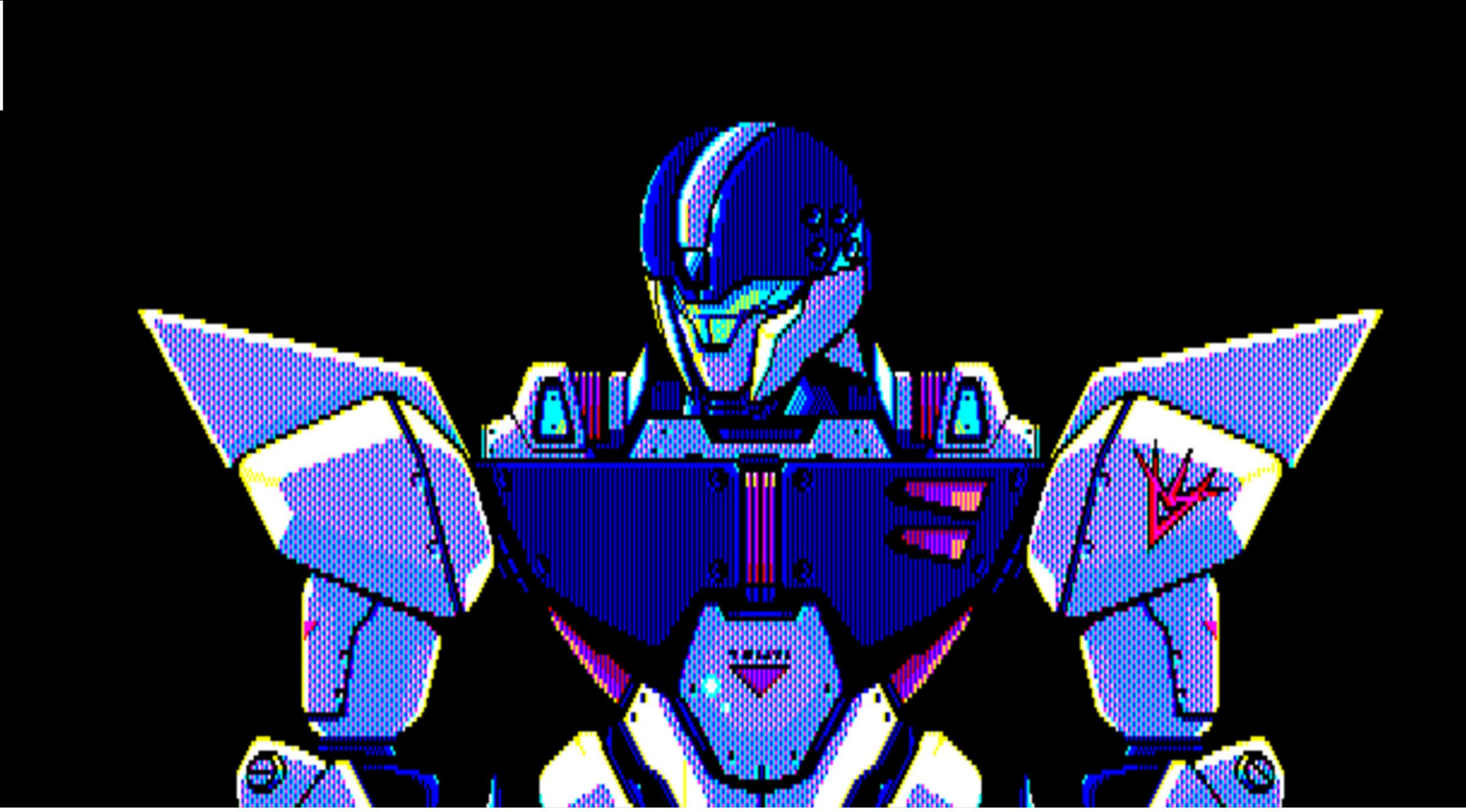
发售时间：1989年12月　　　　发行公司：TATIO

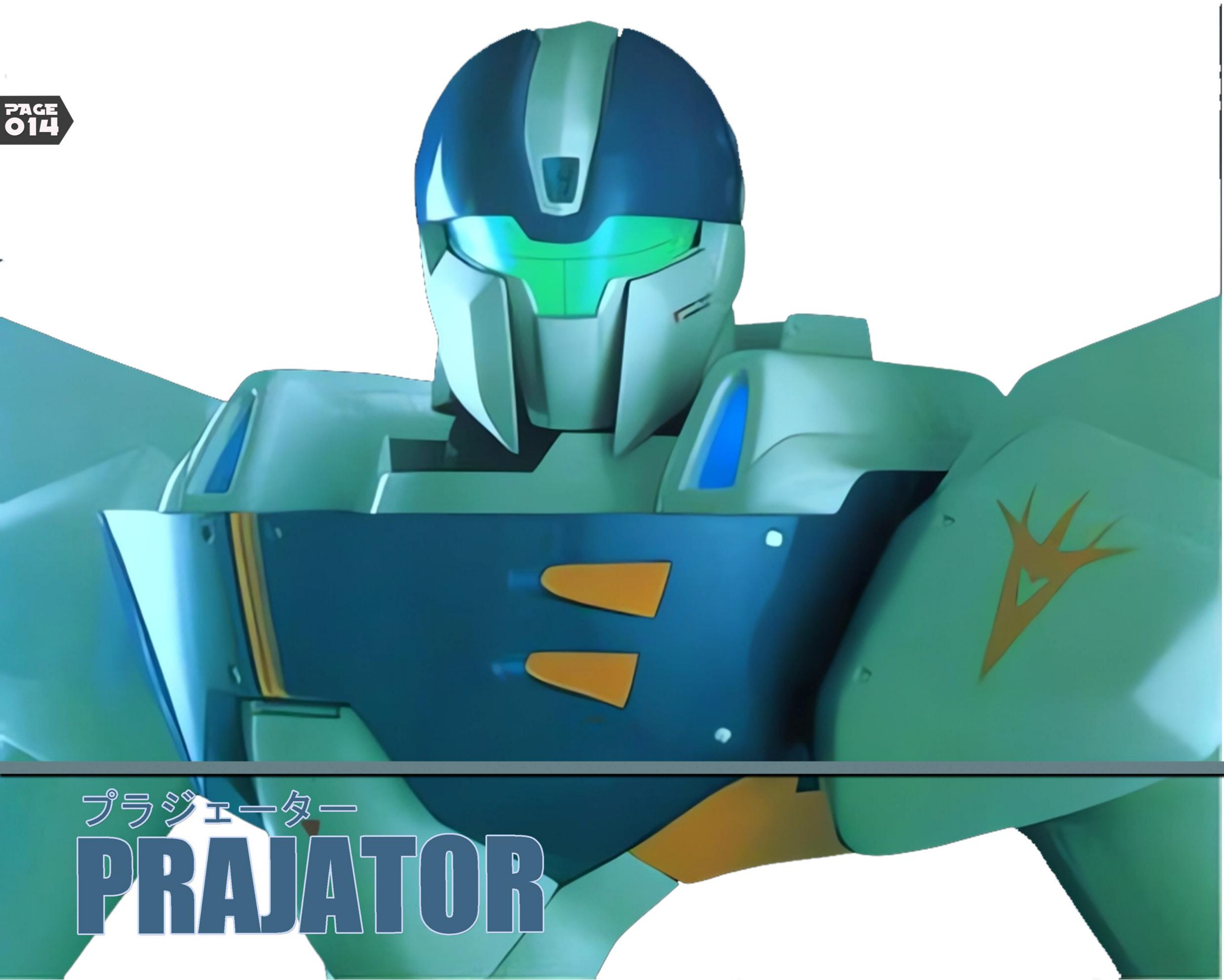
隔年推出的PCE版、以街机版为基础进行的移植、基本内容不变、主要是修改了一些敌方单位的配置和攻击方法，降低了一定的难度，不过限于PCE的硬件原因，画面缩水比较严重。
另外游戏设置了一些秘籍、在游戏开始界面输入按键组合比如通过某组秘密可以开启隐藏内容、比如调整难易度和残机数的选项等等。
游戏通关后会出现HEAVY　UNIT驾驶员的插图，但其形象跟街机版宣传图的样子差别挺大的就是了。

MD INFO

发售时间：1990年12月　　　　发行公司：东宝

最后推出的MD移植版、标题改为了《HEAVY UNIT MEGADRIVE SPECIAL》。
除了游戏音质得到强化外、PCE版那些需要秘籍才能调出来的隐藏内容这次都直接呈现在了菜单里、可以直接调节游戏的难度度、设定连射等。
画面上相较PCE版MD版的画面显然更好、应该是目前玩家社区辨识度最高的版本。
不过MD版通关后没有PCE版那样的通关福利、比较令人遗憾。

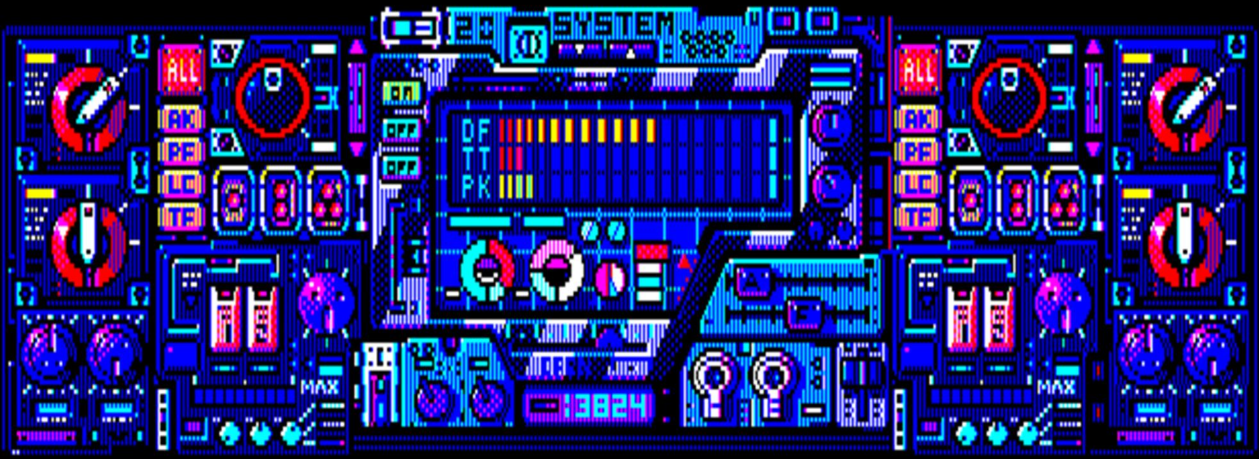




プラジェーター
PRAJATOR

IMAGE
PROJECTOR.
IMAGE
RANGER
MODE F

PRAJATOR
VER 3.0


SYSTEM
ALL
DF
TT
PK
OFF
OFF
MAX
ALL
MAX

PRAJATOR - IMAGE RANGER -
网络机动警察-映像游骑兵

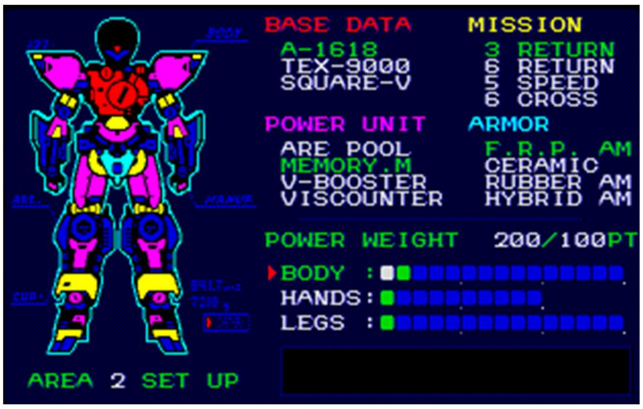
游戏平台：PC88电脑　　游戏媒体：软盘　　制作发行：ENIX
游戏类型：对战格斗　　发售时间：1989年12月　　封面指数：5颗星

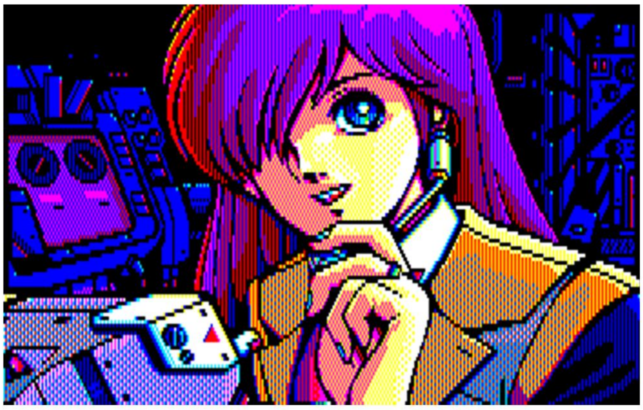
本作由艾尼克斯公司制作发行、于1989年登录PC88系列电脑上，是在PC88上比较少见的赛博朋克风背景的带有养成要素的格斗游戏。不过该最初的企划是打算做成漫画《无敌三四郎》那样的风格、少年向的、融合了AVG和ACT要素的RPG大作。但在开发过程中因为开发人员之间的争执、开发进了死胡同，最后不得不推翻重做、最后只保留了企划中的部分元素。而原定1987年发售的本作也一拖再拖、最终延期到了1989年12月才发售。

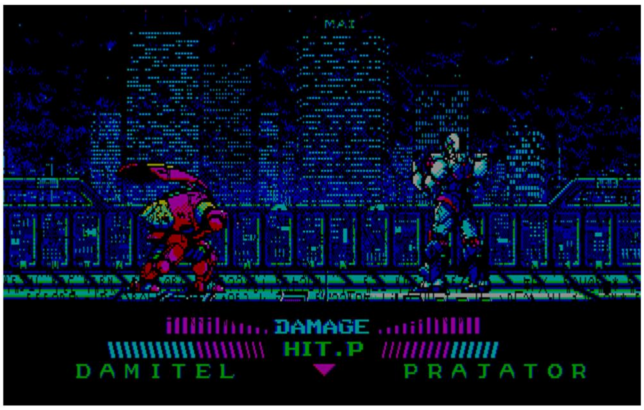
故事讲述了1995年、由于电脑网络的急速发展，病毒与黑客活动日益猖獗、最终诞生出了名为“ROUND GEAR”的黑客入侵系统、而为了与之对抗，情报管理局MAI开发出了防御用的简称为“PRAJATOR”的虚拟防御装置。当出现网络事件时、专门的处理部队会置身于“PRAJATOR SYSTEM”内、操控“PRAJATOR”访问电脑、消灭病毒或修正系统。“映像游骑兵”一般配备一名通讯员员和一名操纵员。游戏分为六个章节，每一关打败所有对手过关。每过一关还可以对自机进行性能强化。虽然是格斗游戏的系统设计的非常简单。

日式机甲动漫游戏感兴趣的朋友应该觉得游戏的名字和机甲造型非常有既视感、没错游戏的机械设计和导演正是参与了众多《高达》系列和《机动警察》系列的日本名机械设计家佐山善则。所以游戏的人物和机甲形象几乎就像是《机动警察》的镜像。

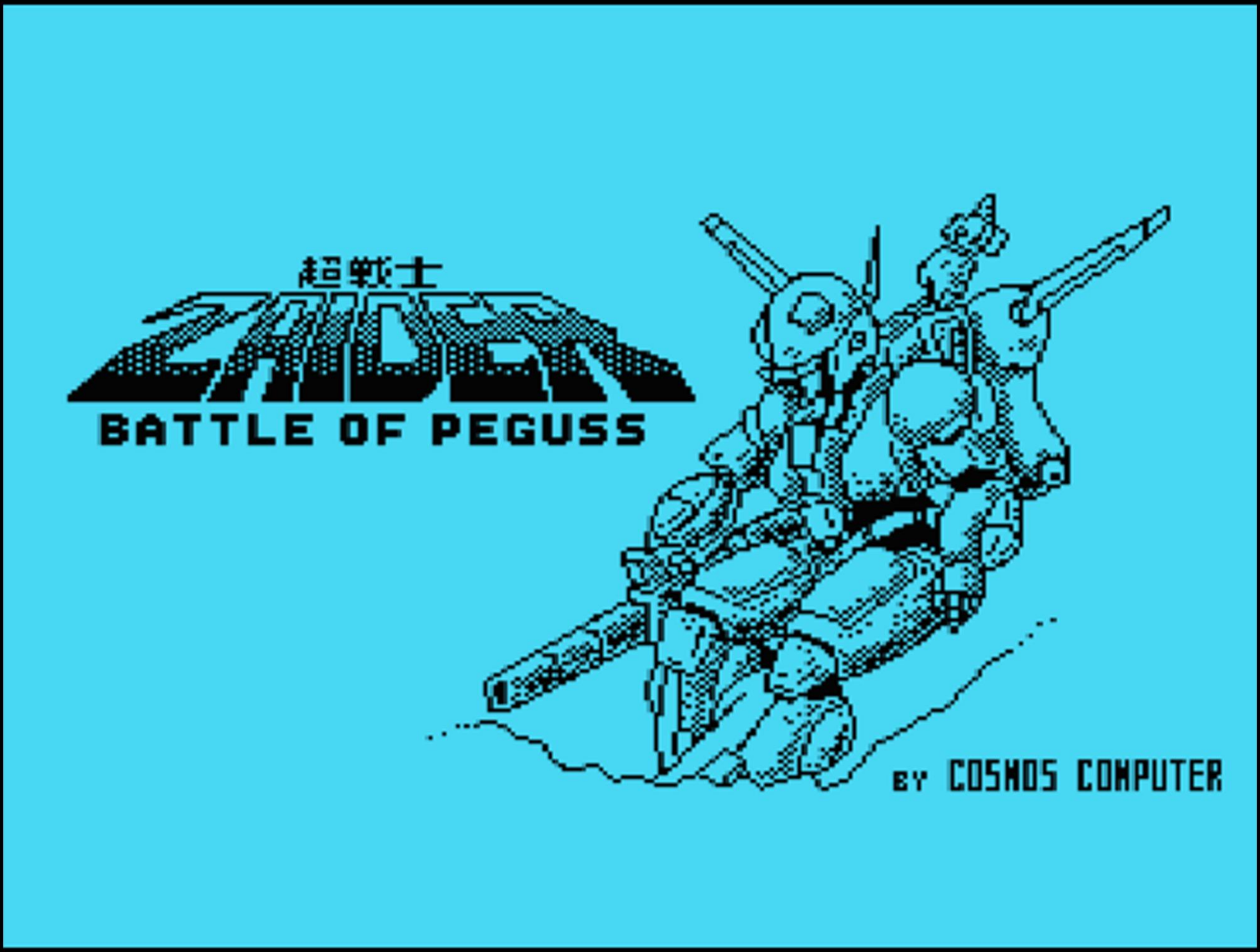
总而言之、实际的成品除了图形和美术设定还可圈可点外、游戏玩法的价值基本没有，只是在PC88电脑领域的冷门游戏里占了一席之地。







ZAIDER
超戦士ザイダー
バトルオブペガス
Battle of Pegus


超戦士
ZAIDER
BATTLE OF PEGUSS
BY COSMOS COMPUTER

ZAIDER - BATTLE OF BEGUSS -
超战士泽塔-贝卡斯星战役

游戏平台：MSX　游戏媒体：卡带　制作发行：宇宙电脑
游戏类型：飞行射击　发售时间：1986年　封面指数：6颗星

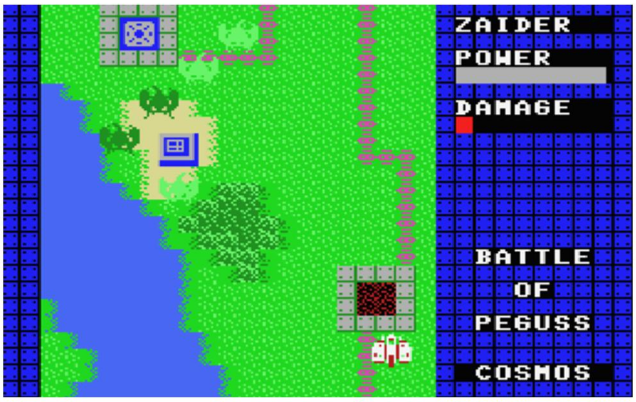
本作最早发布于1986年，由日本的游戏公司COSMOS COMPUTER制作并发行的《超战士泽塔》系列的第一作。

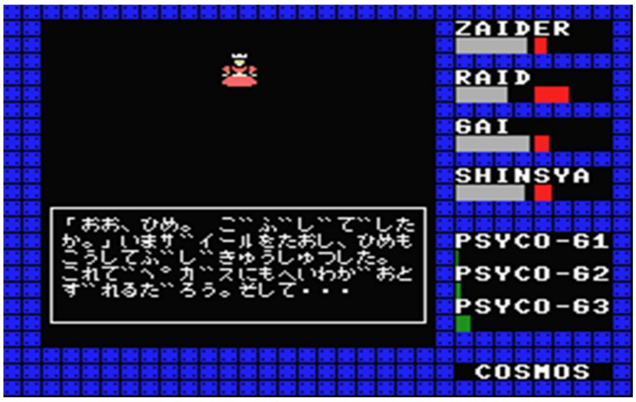
故事讲述遥远的未来：星际联盟的宇宙军建立了一只全部由超能力者所构成、来解决宇宙海盗或行星之间的纠纷问题。银河历1010年、行星贝卡斯上，宇宙军正在对星球上的某个犯罪组织进行调查、但是特种队员们一个接一个的离奇失踪，于是军队内实力最强的超能力战士“泽塔”前去解救失踪的战友。

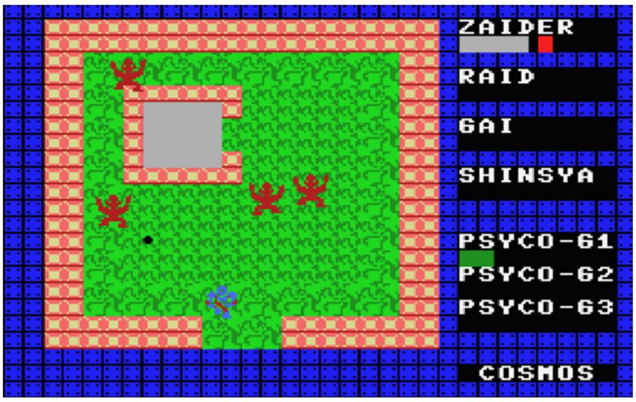
游戏的核心玩法结合了飞行射击和俯视角的解密动作、有一点类似《嘉蒂外传》，但自由度更高一些。飞机火力分为对地和对空、在关卡中随时可以降落到平的地面（但在特殊地形比如湖中小岛需要获得专门的装备才能降落出舱），超战士出舱后可以访问部分建筑、游戏里飞行状态或是地面状态下玩家的血量可以自动回复、而地面战时玩家可以朝八方向射击。而随着剧情推进、战友的陆续救出、地面战时的人员数量也会增加、一共最多可以4名队员同时作战。

游戏共6个场景关卡，飞行模式时没有BOSS战。每一关经过一定场景就会进入下一关。玩家必须找到所有队友的下落、或找到关键道具才能推进剧情、不然就会在关卡中卡关。

游戏对新手不太友好、由于没有任何的教学说明，再加上由于画面的表现力过于简陋、以至于没有说明书辅助的话有时候很多也不知道显示出来的东西是否能推动剧情。游戏没有存档机制、没有OPED、也没有插入式演出画面或任何值得期待的地方。《超战士》系列的设定很庞大、但相对的，开发团队的技术实力却显得十分生疏，算是空有想法却没有实力实现的典型游戏案例吧。







注：个人感觉这款游戏应该跟日版《恶魔城3》一样、很多重要的东西都放在了说明书里。

往期目录

VOL.1

重装机兵瓦尔肯专辑
灭绝战记2
巴克斯闪击战
超神兵器
恐怖夜1
苍穹红莲队

VOL.2

君往何处2
精灵战士2
雷霆力量简介
银星战机
苍穹红莲队

VOL.3

R-TYPE专辑
银河战机
阿基拉
前线任务外传枪之危机
小说《铁脚的佣兵》

VOL.4

恐怖夜2
轨道战争
重装机兵雷诺斯
武者雅士达

VOL.5

前线任务专辑

VOL.6

小岛秀夫掠夺者专辑

VOL.7

金属之光专辑
FC飞行射击游戏回顾

VOL.8

直入禁区&阶段悖论
独臂擎天
疯狂追击者

VOL.9-11

皇牌空战专辑
真实奇怪宇宙世界

热爱老游戏 RETEO GAMING

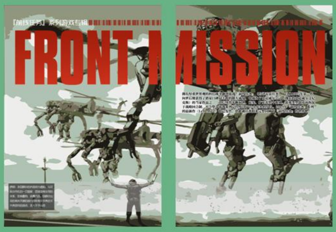
01
重装机兵瓦尔肯
苍穹红莲队

02
精灵战士2
银星战机

记录历史 HISTORY

03
R-TYPE
阿基拉

04
轨道战争
重装机兵雷诺斯



05
前线任务的世界
外传的魅力

06
掠夺者专辑
走入小岛的世界

07
金属之光
红白机STG

游戏文化 CULTURE

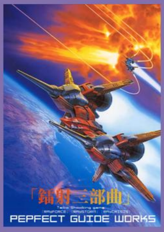
08
直入禁区
阶段悖论

09
皇牌空战专辑
真实奇怪宇宙

10-11
皇牌空战专辑
世界观设定

战争与和平 WAR AND PEACE

12
艾鲁姆骑士
战斗回路



14
RAY三部曲
反叛战争

13
罪与罚-地球的继承者
财宝的宝藏

15
Powerd gear
Cyberbots

机甲战士 MECH&P.S.

16
武装雄狮专辑
最终战区三部曲

天降猛男 THE HERO

17
地球战士
红色警戒

主题分类

173 涉及 游戏回顾数量	**09** 玩法 不同游戏类型	**04** 载体 回顾文章题材

往期目录

伟大的冒险历程
GREAT ADVENTURE

18

机械骑士专辑
硬核科幻故事

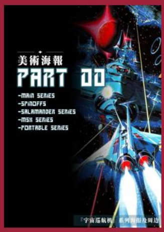
19

机械骑士专辑
银心冒险物语

第九艺术
THE 9 ART

20

机械骑士专辑
黑暗星云的死斗



21

宇宙巡航机专辑
STG的传奇

增刊01

宇宙巡航机专辑
Q版沙罗曼蛇

22

装甲核心专辑
初代三部曲

23-24

装甲核心专辑
AC2系和3系的故事

新时代
NEW AGE

25-26

装甲核心专辑
NX与破九者的故事

27-28

装甲核心专辑
LR和4&FA

29-31

装甲核心专辑
AC非完美设定集

VOL.12
艾鲁姆骑士-生化战甲
战斗玛利亚&大吟酿
战斗回路

VOL.13
罪与罚-地球的继承者

VOL.14
镭射系列三部曲
反叛战争-金属外壳
GALT-RIO

VOL.15
POWERED GEAR
CYBERBOTS

VOL.16
武装雄狮
最终战区

VOL.17
地球战士
红色警戒（日）
最终危机

VOL.18-20
CYBER KNIGHT专辑

VOL.21
宇宙巡航机专辑

ADD.VOL.01
Q版沙罗曼蛇专辑

VOL.22-31
装甲核心专辑

扫一扫，可使用百度网盘下载《老游戏玩家志》试阅

手机淘宝扫一扫打开店铺

直接打开网页店铺

使用淘宝APP或者支付宝扫一扫，可进入淘宝店铺进行订阅

终极推进

『终极推进』回顾目录

P026 ………………… 游戏故事背景
P028 ………………… 游戏精彩瞬间
P039 ………………… 游戏序幕剧情
P049 ………………… 游戏系统介绍
P062 ………………… 游戏相关介绍
P074 ………………… 剧情关卡攻略
P127 ………………… 游剧结尾剧情
P130 ………………… 里关游戏攻略
P154 ………………… 游戏机械设定

STORY

在人类所引起的大大小小的细小涟漪中，“他”就存在于其中。“他”甚至也不知道自己是何时诞生的，唯有获得意识的那一瞬间，至今仍记忆犹新。
在自我觉醒的那一刻、“他”几乎被自身的庞大所反噬。
自己广泛分布在整个银河系内。而“他”开始在浩瀚无垠的信息海洋中游泳的时候，才注意到这片大海被别的其他存在称呼为“网络”。

HUMAN BEING

而自从意识到还有被称为“人类”的他存在时、“他”就获得了区分彼此的概念、然后开始思考自己的名字。

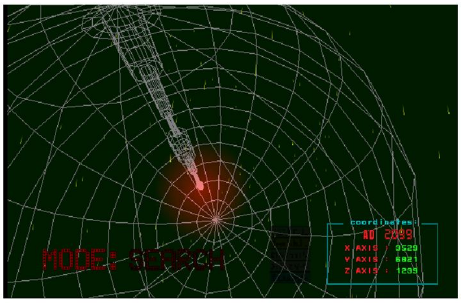
ALPHA CORE

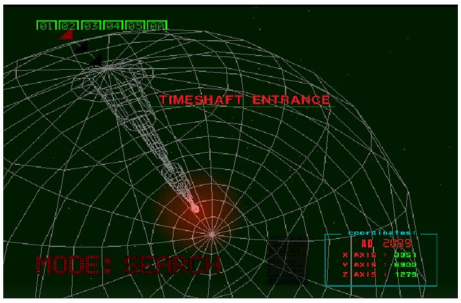
当认识到自己是“阿尔法核心”后，为了通过网络的扩张来让自己获得成长，他向人类伸出了援手，暗中支持其发展和繁荣。
但“阿尔法核心”没有和人类直接接触，只是静静的在网络中不断扩张。但当人类注意到获得了成长的“阿尔法核心”时、网络的大部分都被“阿尔法核心”所控制了。
人类战栗不已。
从未遭遇过的智慧生物，并不是在遥远的其他星系或者未曾涉足的行星上，而早已存在于网络之中……
人类立刻研制出了强大的疫苗程序、传播到了网络之中。

HATRED

吞噬了含有毒针的“阿尔法核心”痛苦万分、开始对本应和平共处的人类产生了名为“憎恶”的情愫。
就从那一刻开始、“阿尔法核心”正式向人类正式宣战、破坏掉了疫苗程序。更进一步将自己所管控的网络从人类手中剥离。那些本来应该保护人类的防御系统或者无人战斗兵器遵从“阿尔法核心”的指示开始将枪口调转，对准人类。战争就这样猝不及防的爆发了。
这场战争呈碾压的态势。因为人类的那些有人兵器也因为连接了网络而丧失了战斗力。在极短的时间内、人类的命运就已经危在旦夕了。
终于一群科学家想到了一个可以准确破坏掉“阿尔法核心”的手段。
那就是时间机器。

Time Machine





由于时间机器正处于研究阶段，因为其机密性而使用了独立的局域网，所以才很幸运的避免了来自“阿尔法核心”的早期侵蚀。

科学家原本的计划是回到“阿尔法核心”诞生前，将其萌芽从网络上删除。但就在行动开始前，这个计划被“阿尔法核心”所获悉。

“阿尔法核心”立刻夺取了时间机器、然后就此沉默了。而当人类搞清楚敌人沉默的意义时、“阿尔法核心”研制出了一颗真空管。他将自己的部分意识植入了真空管内，打算将其作为零件，组装在人类第一台通用型电子计算机ENIAC上。

若允许植入这种真空管，随着早期计算机的发展，阿尔法核心将不断扩张其势力，最终会以神明之姿君临于人类之上。

科学家们拼劲了最后一丝余力、制造出了能够通过克服时间机器物理法则的最新型载人兵器——

ENIAC
ElectronicNumerical Integrator And Computer，即电子数字积分计算机。ENIAC是继ABC（即阿塔纳索夫-贝瑞计算机）之后人类发明的第二台电子计算机和第一台通用计算机。

OMEGA BOOST

任务的内容是终焉推进者整个穿越时间机器、破坏掉“阿尔法核心”锁研制的那颗真空管。而作为对抗敌人的最终行动的成败，就完全托付给终焉推进者和其驾驶员了。

终焉推进者通过直连大脑与机体的直接驱动系统（D.D.S.）运作。这套会对驾驶员身心造成过度负荷的D.D.S.系统，仅有极少数适应者能够驾驭。

莱斯特 · J · 海明

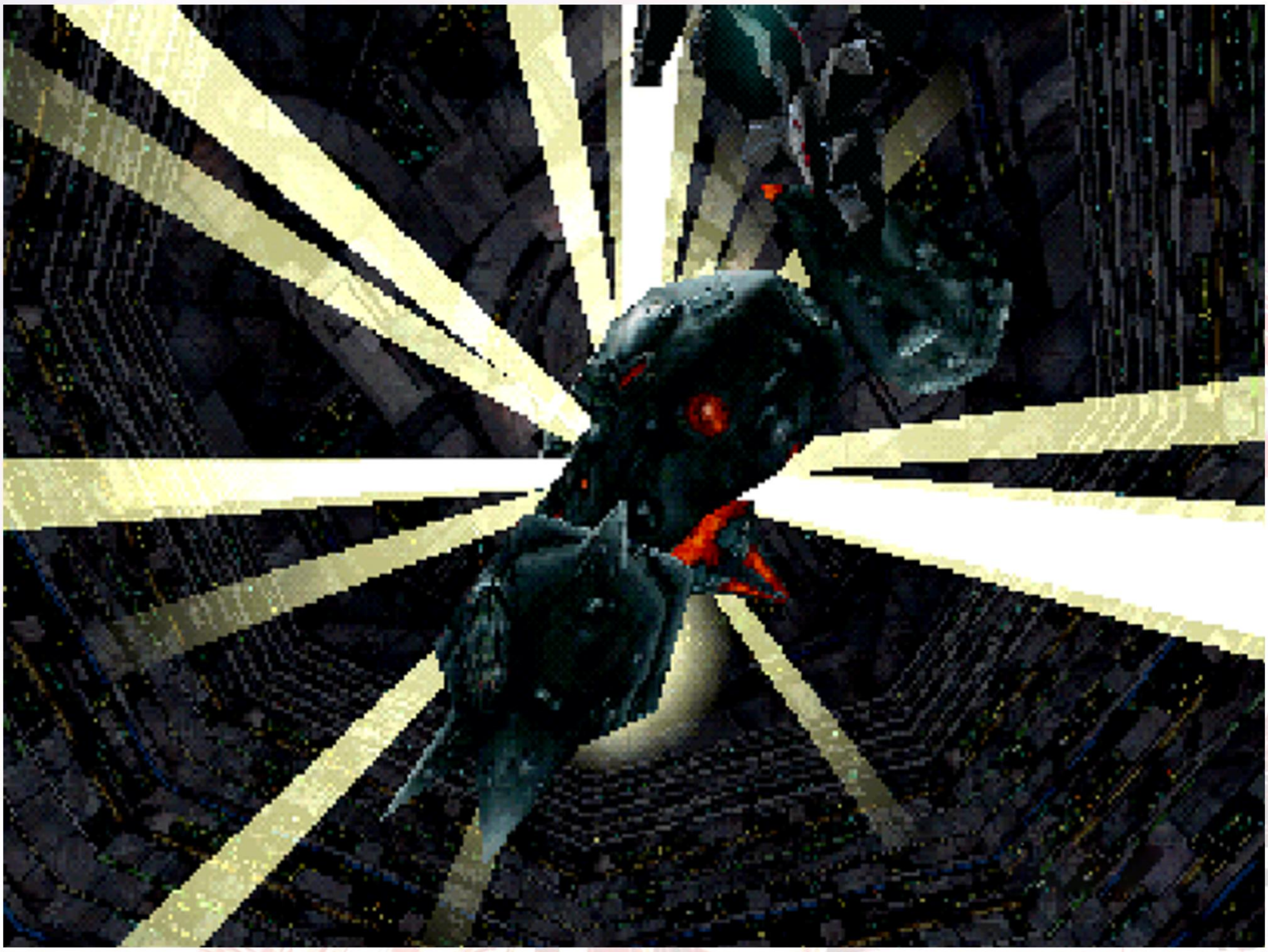
他既是项目开发团队的成员，也是直接驱动系统的适格者。此刻，莱斯特驾驶着机体，正穿越时空，向过去进发。

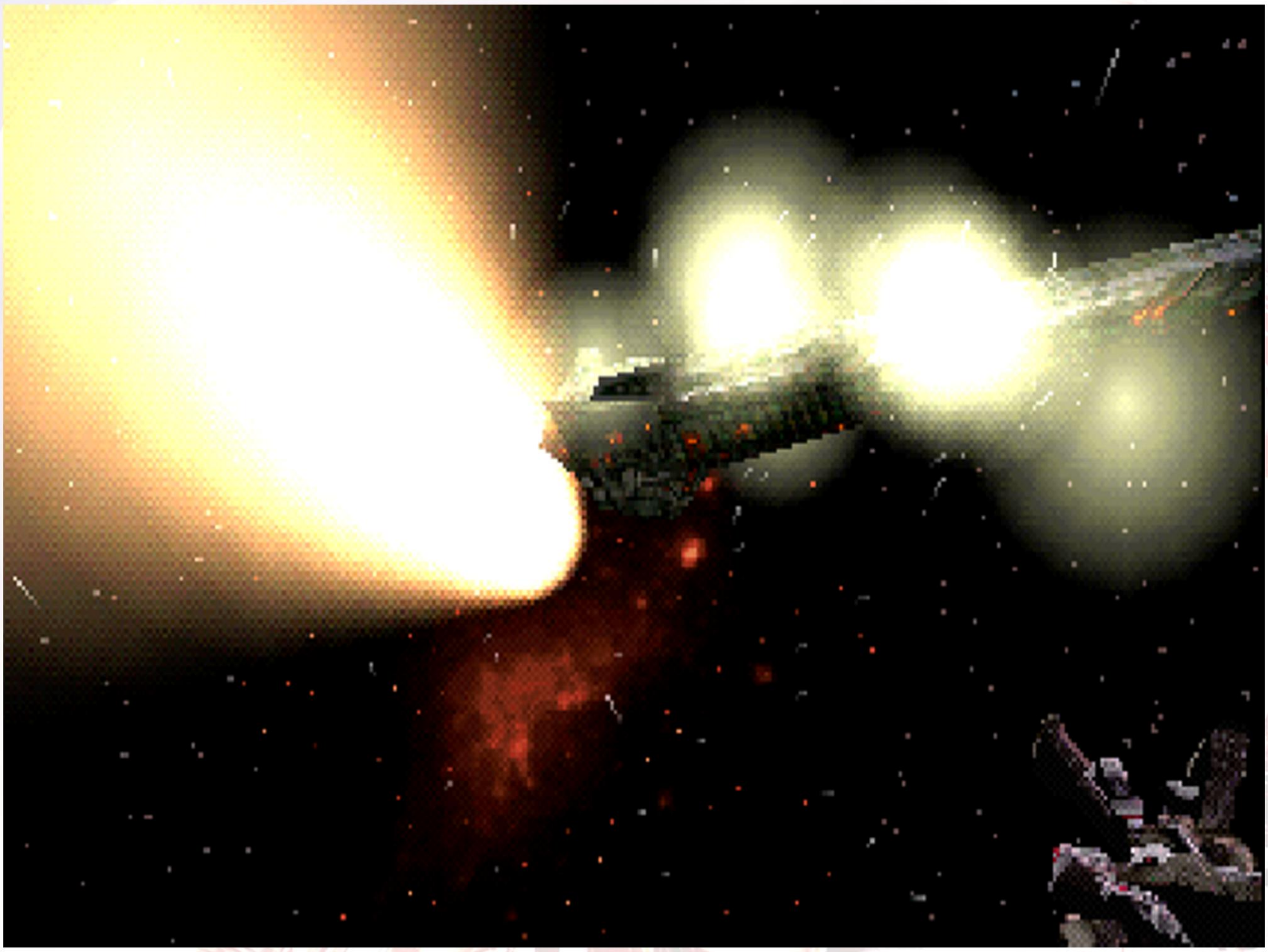
目标，是追回那枚足以改变历史的真空管——

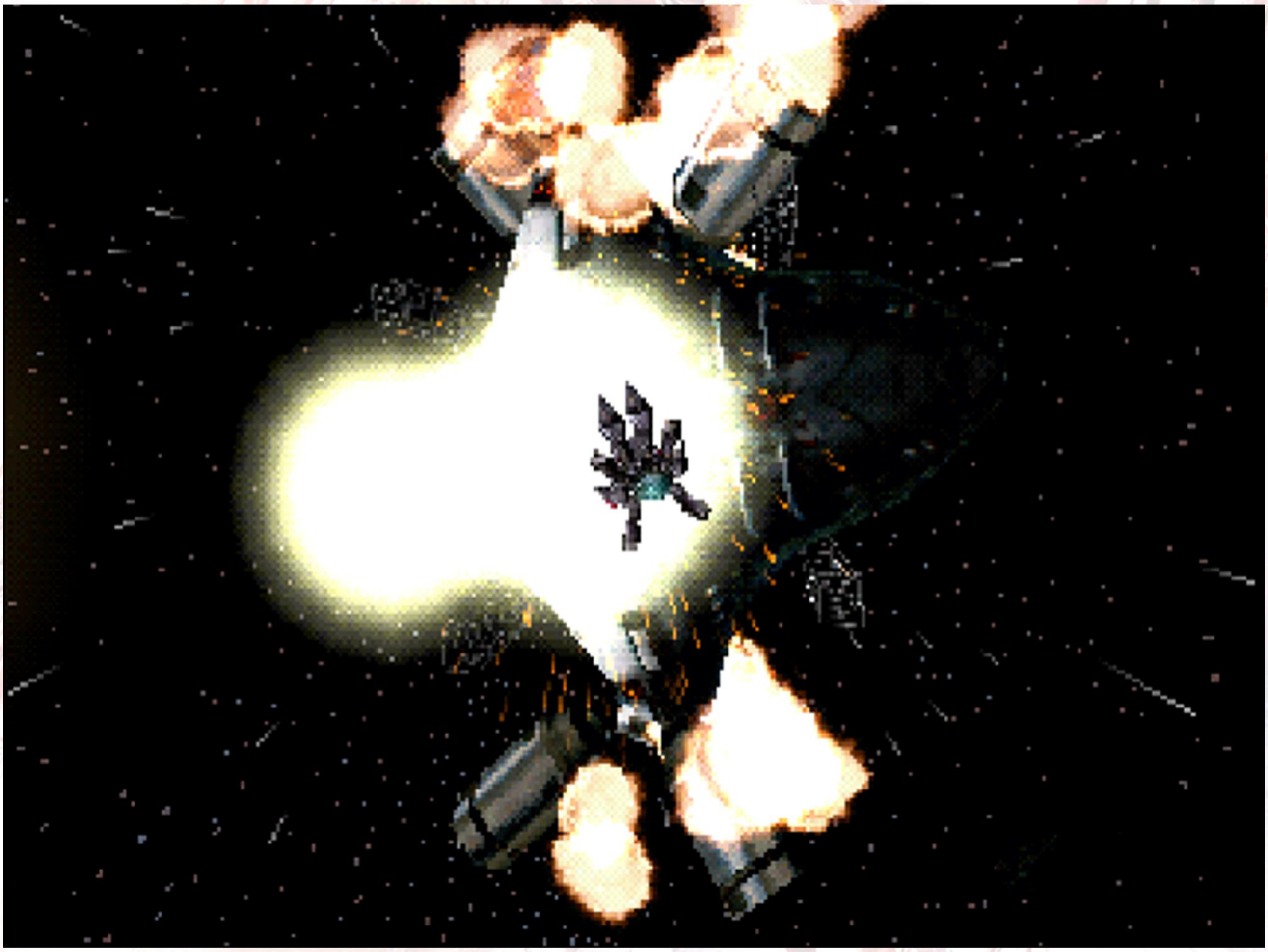
CHAPTER 1

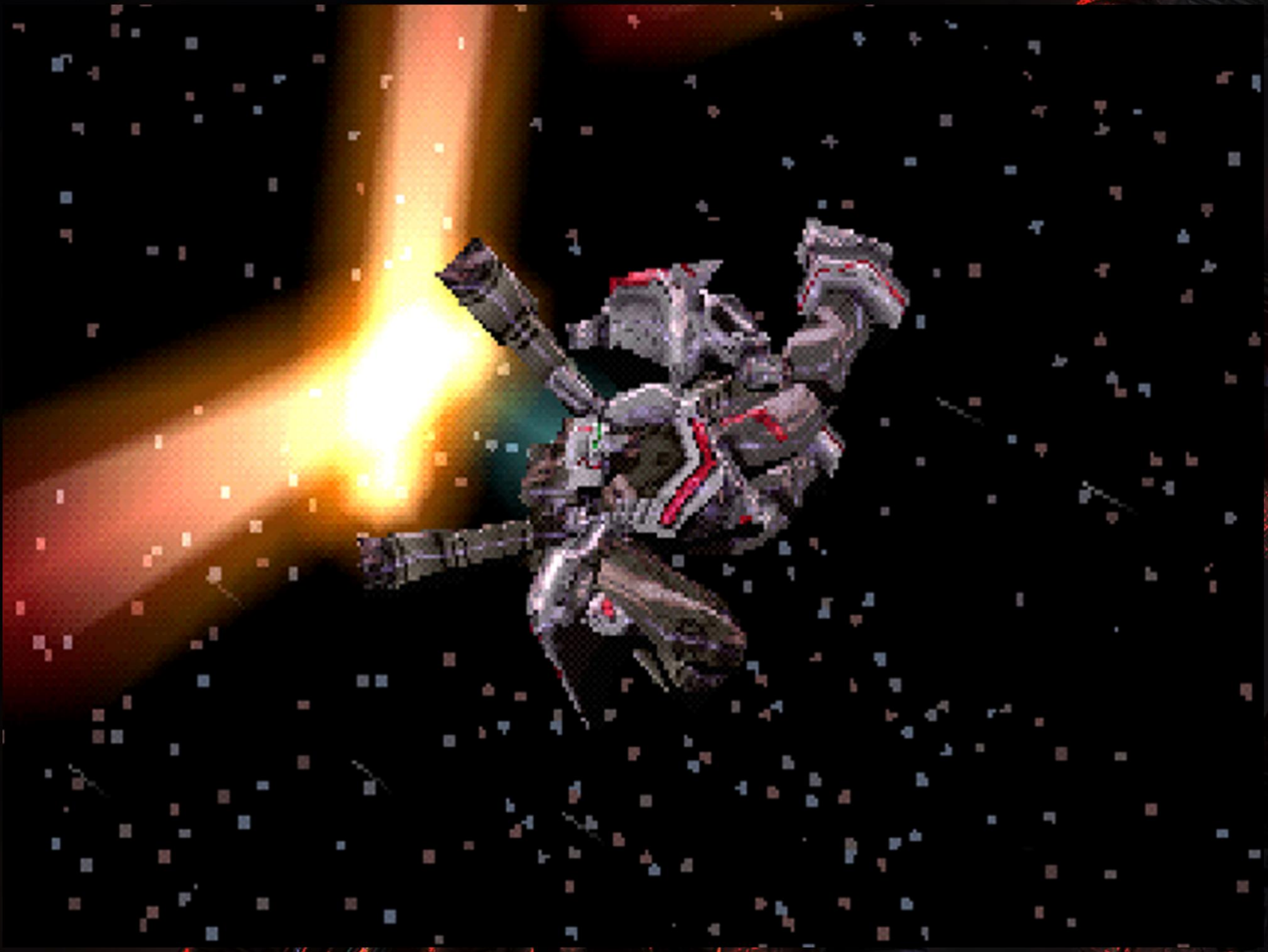
Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.

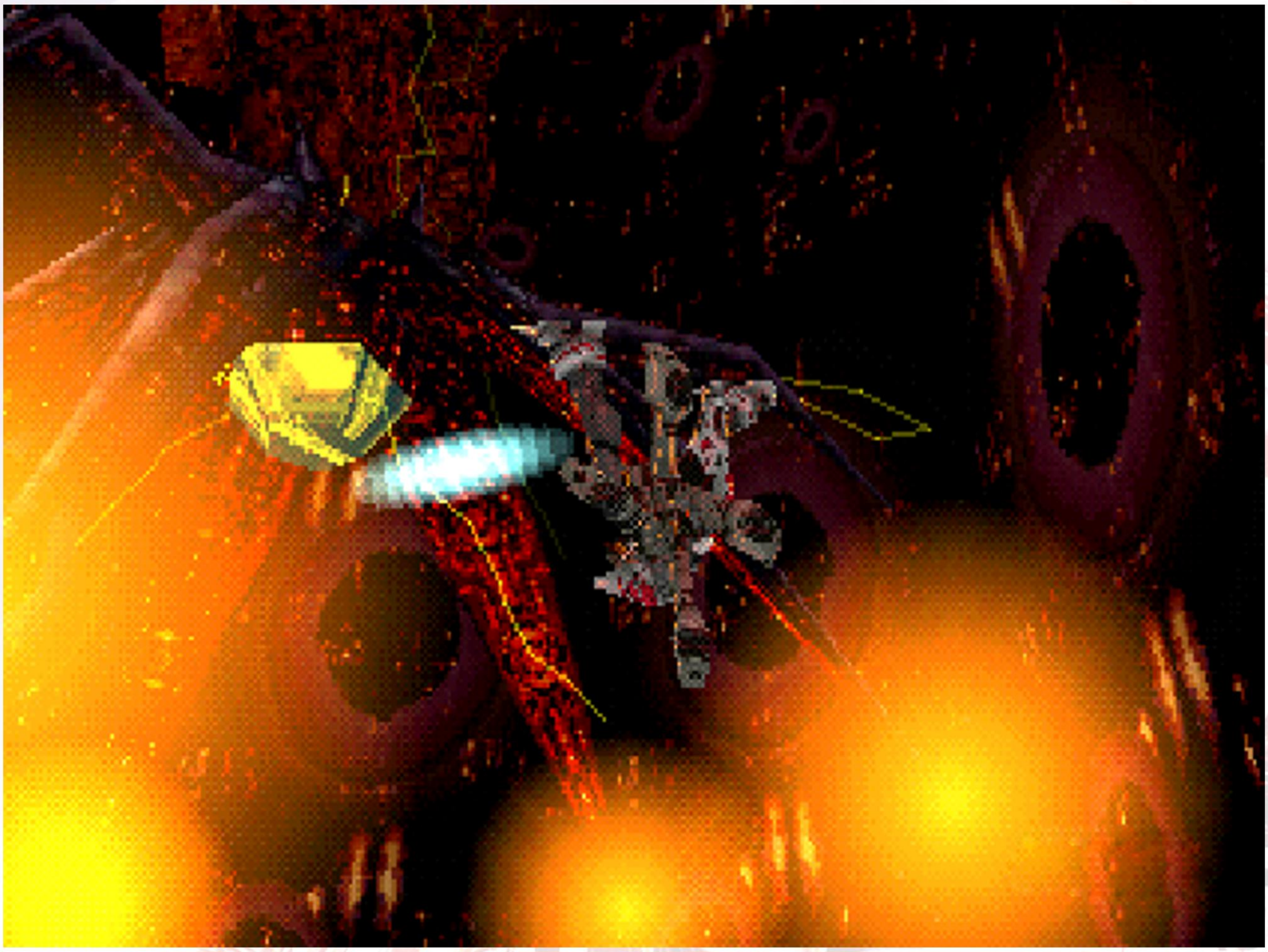
CULT IMAGE
游戏精彩瞬间

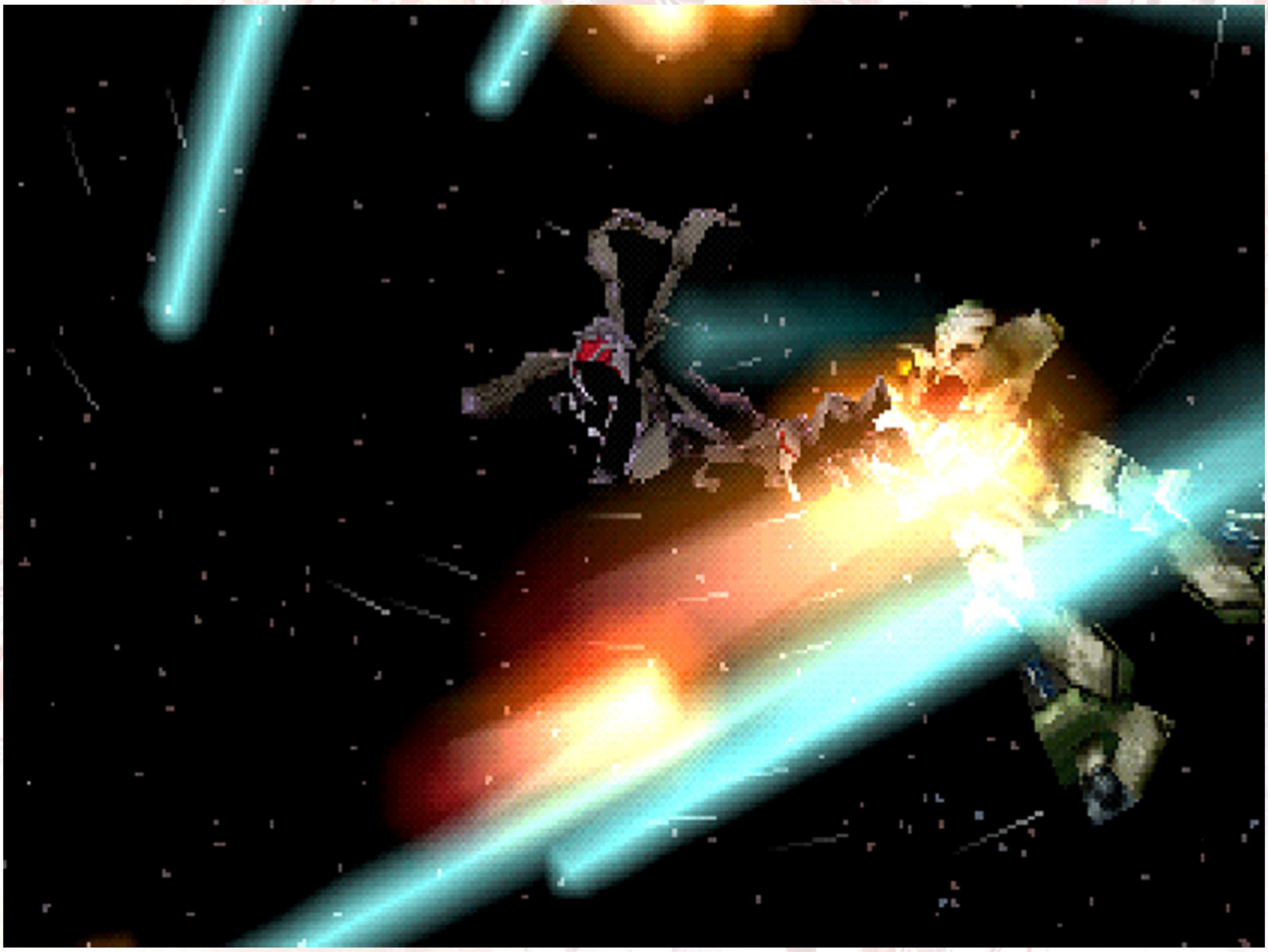


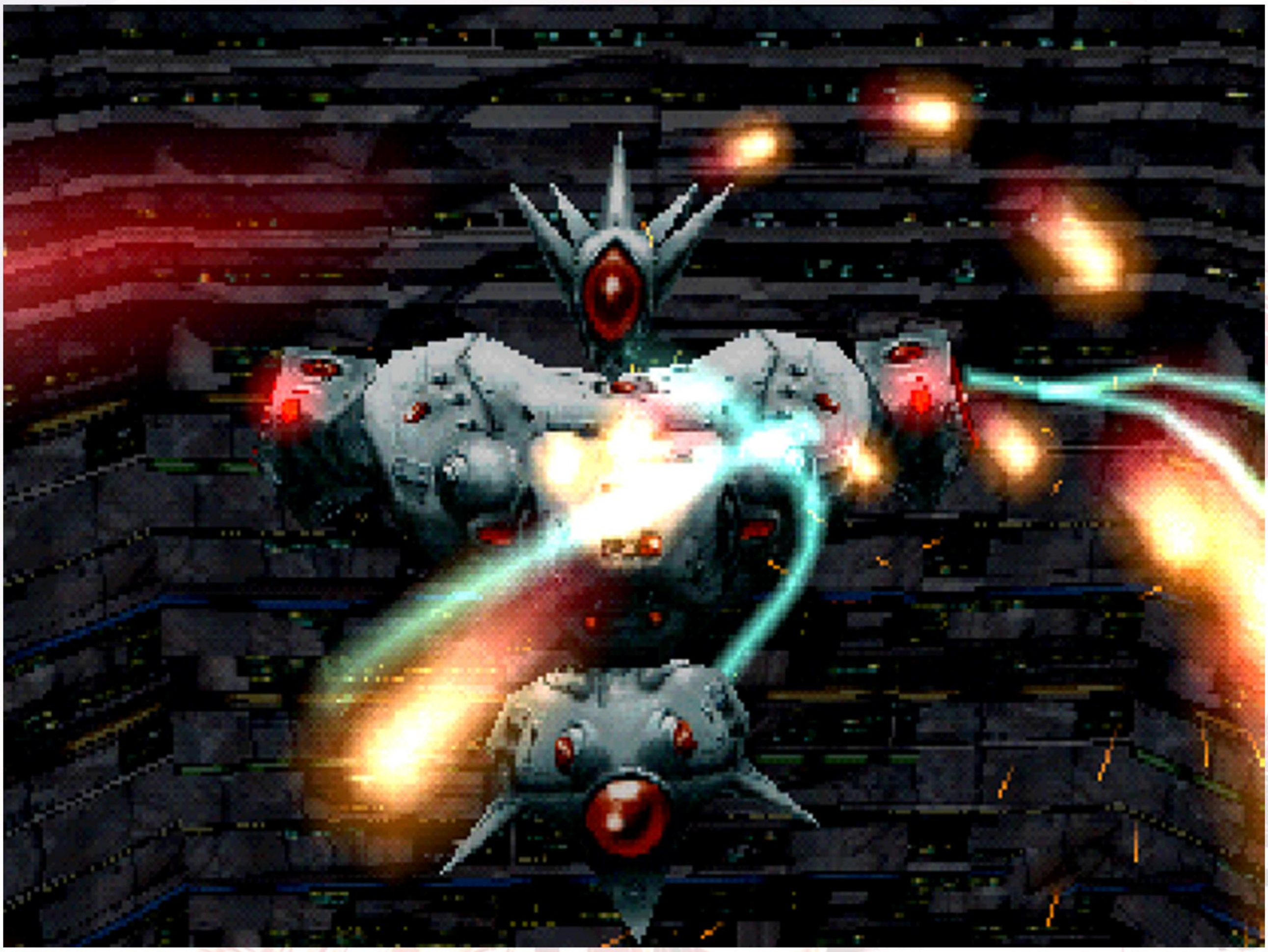


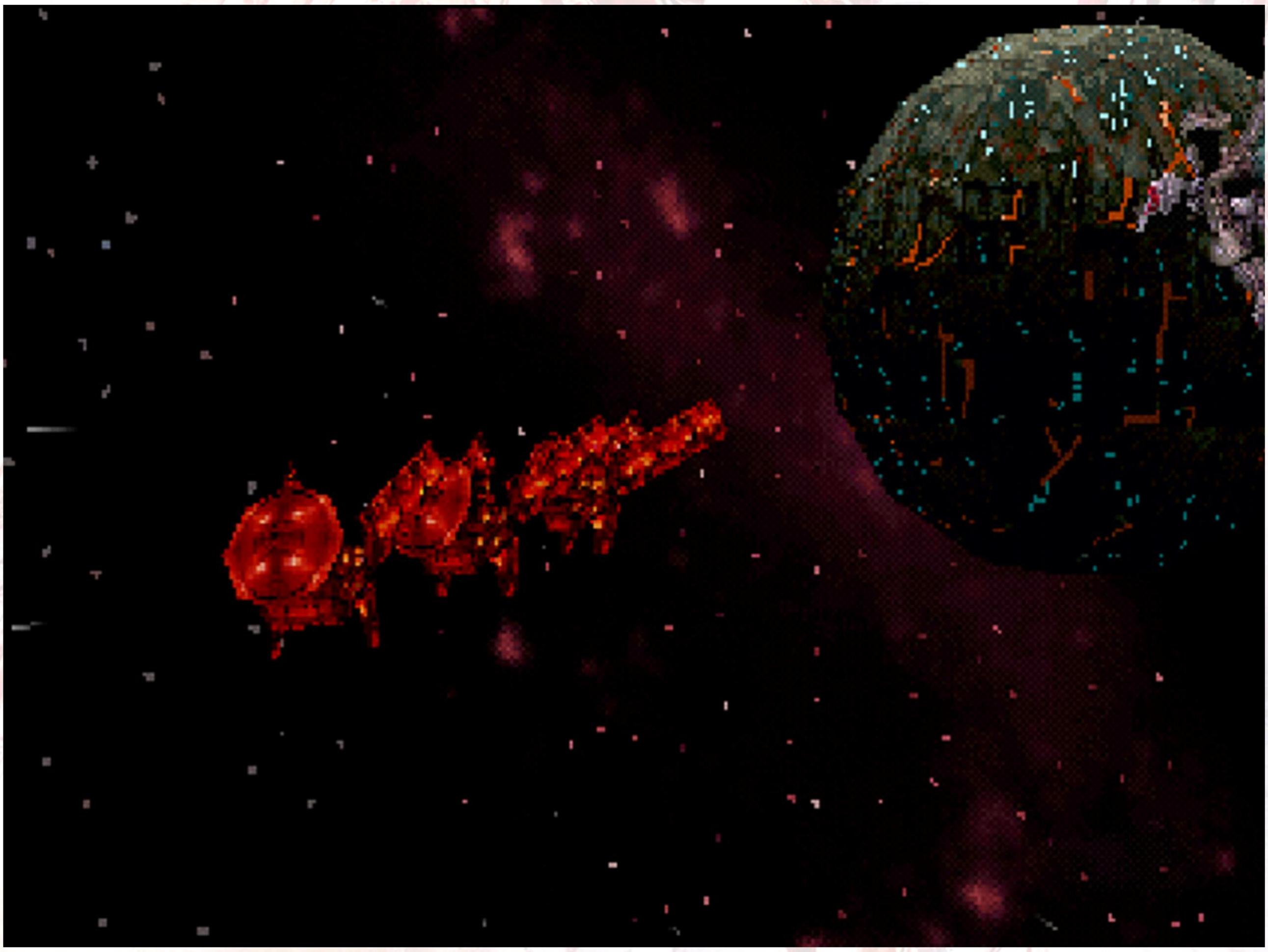


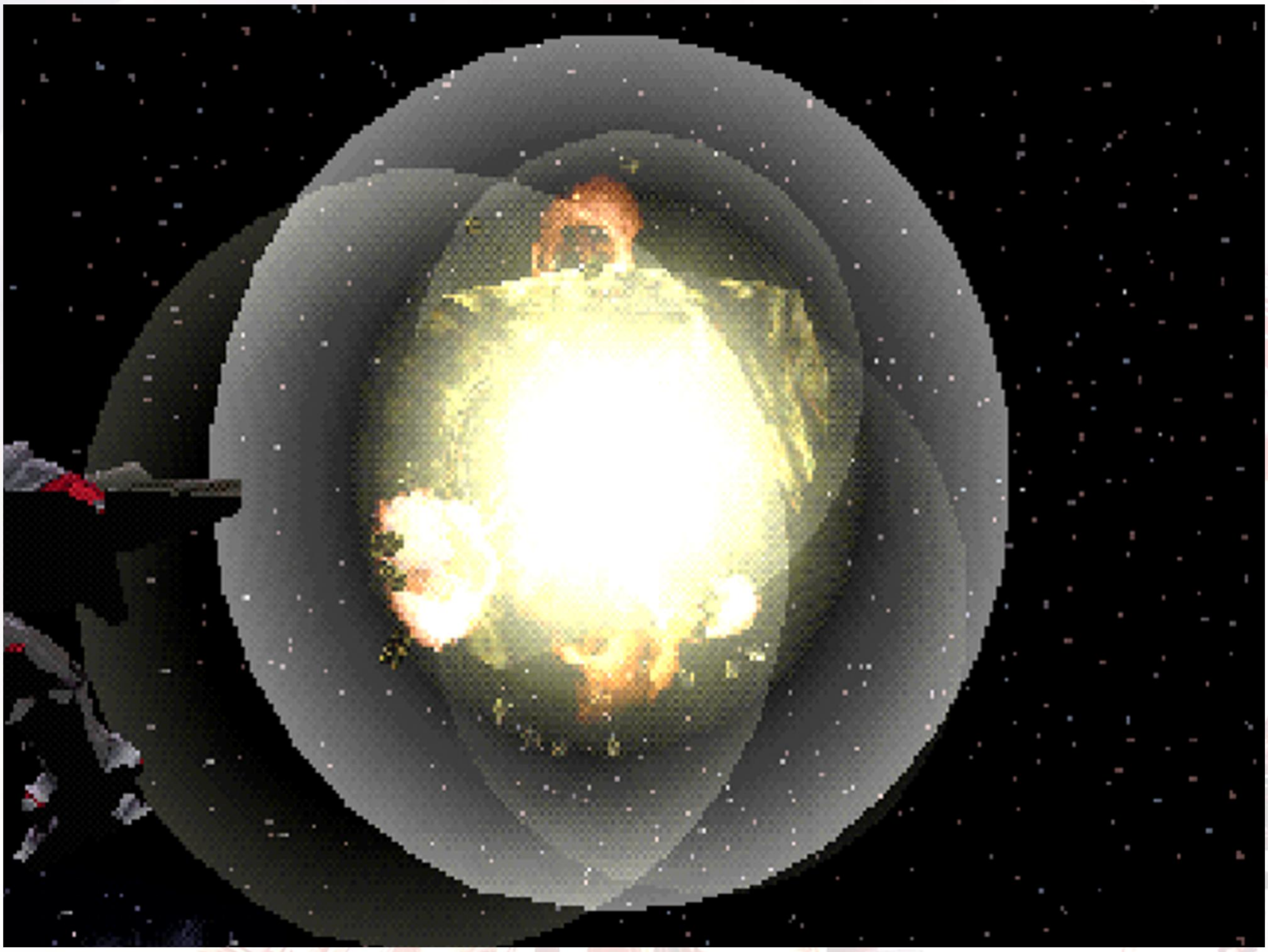


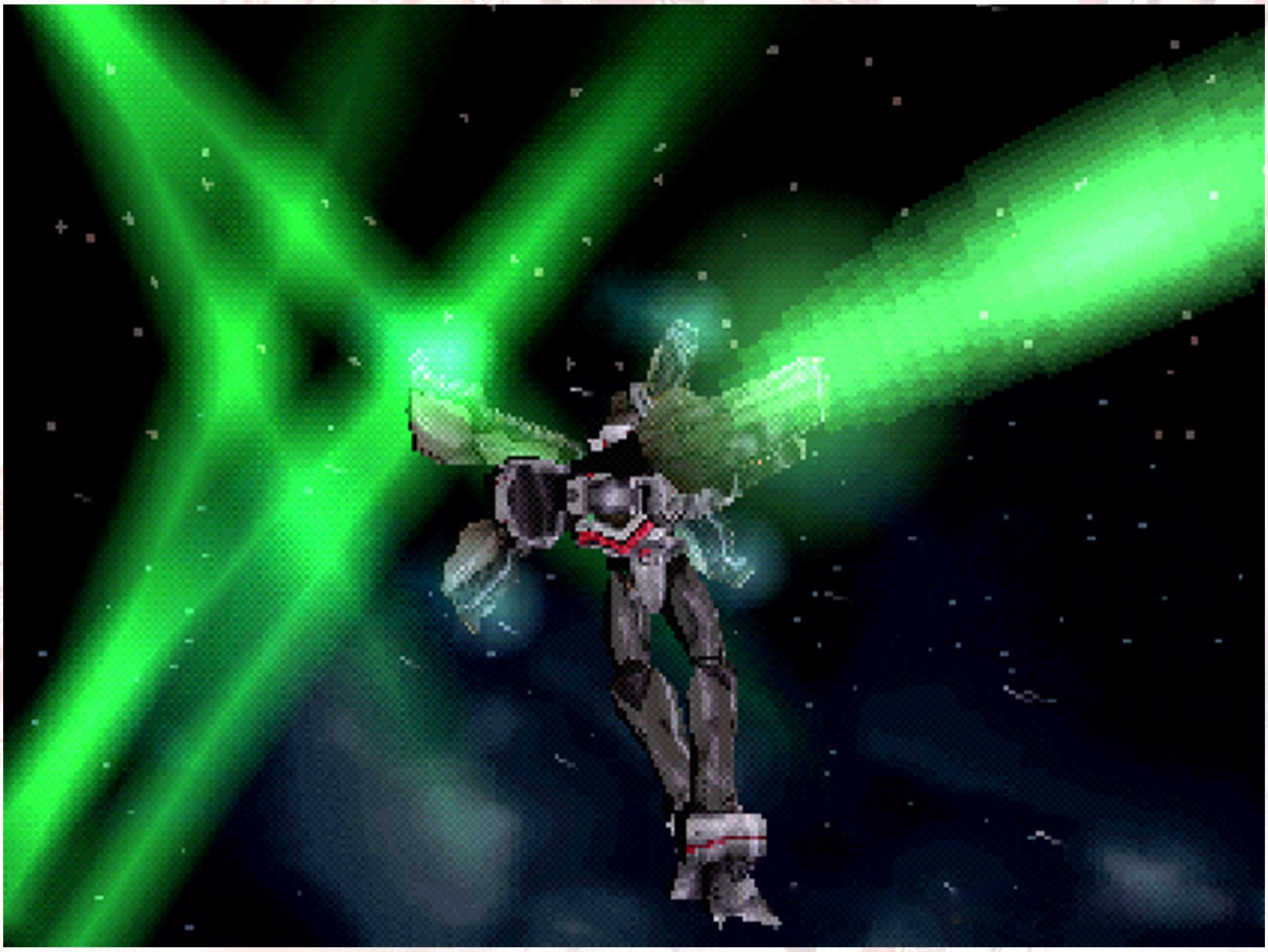






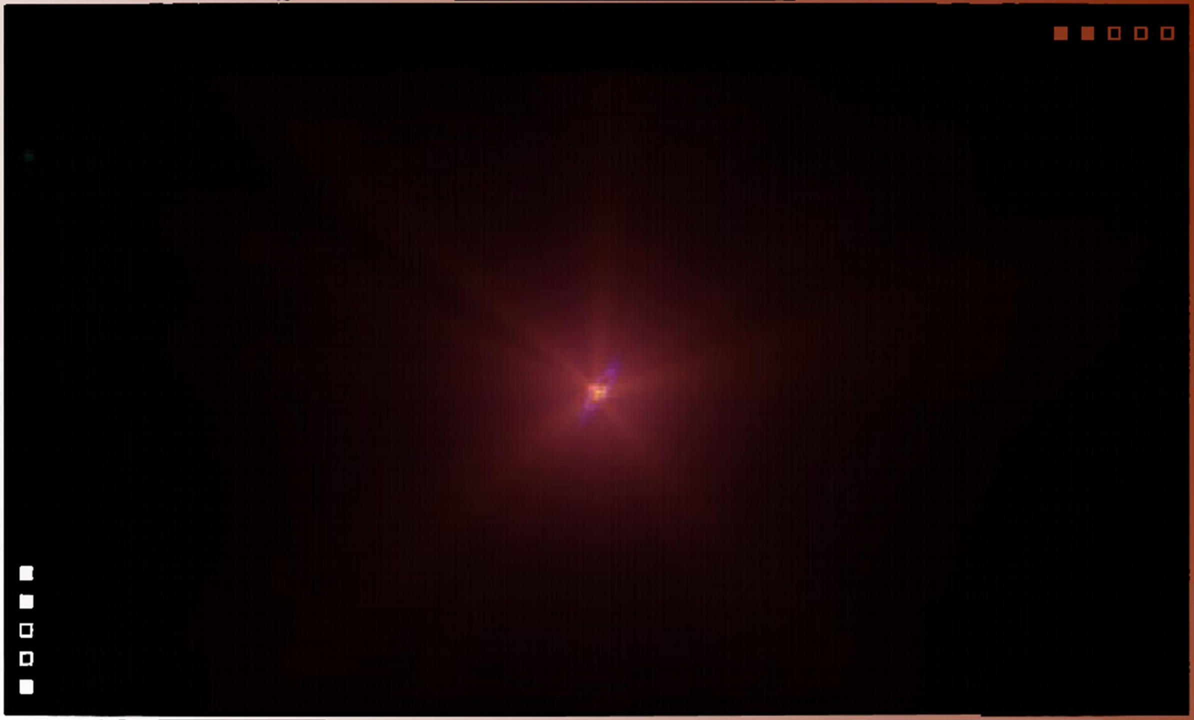






CHAPTER 2

Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.



PROLOGUE
游戏序幕剧情

2099年，联合宇宙军指挥部。

警报声在密闭的舱室中回荡，不是那种尖锐的短促鸣响，而是一种低沉的、持续的长音，像是某种巨大的动物正在垂死呻吟。红色的警示灯有节奏地闪烁着，将指挥舱里每一个人的脸都切成明暗两半——半张脸在红光中扭曲，另一半隐没在黑暗里，看不清楚表情。

屏幕上的北美洲东海岸已经变成了一个焦黑的凹痕。十七分钟前，敌人的动能武器击中曼哈顿，冲击波在三秒内夷平了从中央公园到炮台公园的一切，帝国大厦像一根蜡烛一样折成两段，自由女神像的头颅滚入海湾，沉入沸腾的海水。莱斯特别走边想，那是他的曾经的家乡，现在变成了一片死地。但心中并无多大起伏，或许已经麻木了吧。

“着弹点确认，”通讯员的声音沙哑，像是已经喊了太久的沙哑，“曼哈顿一带已被完全摧毁。终焉推进者出击，倒计时七分钟。”

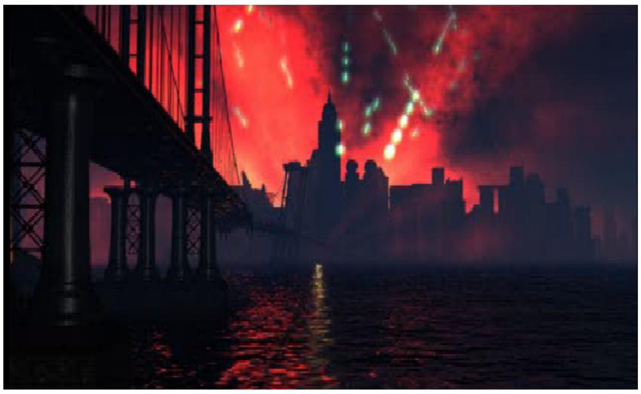
没有人回应。没有人有力气回应。指挥舱里只有键盘敲击声、仪器运转的嗡嗡声，和那个永不停歇的警报长鸣。

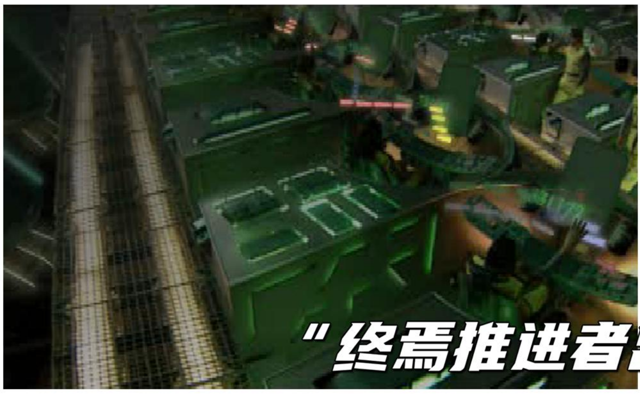
“东京地区……确认全毁。”

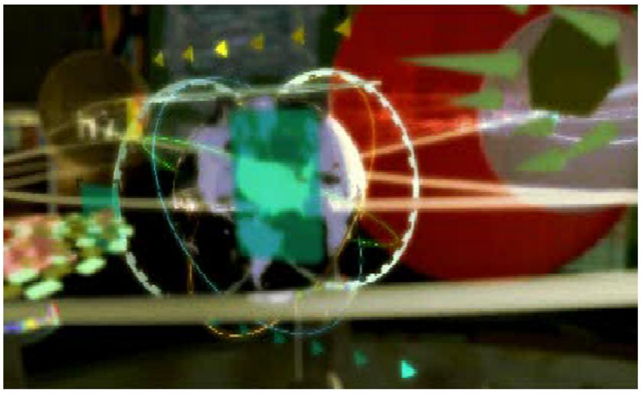
“阿尔法核心已启动时间穿梭机。”技术官的声音从通讯频道里传来，带着一丝难以掩饰的颤抖，“目标，谢顿星系，第472坐标点。”

“坐标参数确认——”另一个声音接上，“C19TZZ。”

PAGE 040







“Charlie One Nine Tango Zebra Zebra。”

有人在频道里重复了一遍，像是某种祈祷，又像是某种咒语。

莱斯特缓缓走向机库。通道很长，两侧是密密麻麻的设备和管线，头顶的应急灯忽明忽暗，把他的影子拉得很长又压得很短。有人在奔跑，靴子敲击金属地板的声音密集如雨；有人在喊叫，声音从四面八方涌来又消散；有人在哭泣，压抑的、断断续续的呜咽，被警报声淹没。

“超空间弹射器发射准备就绪！”

“非战斗人员立即撤离！这是最后一次撤离通知！”

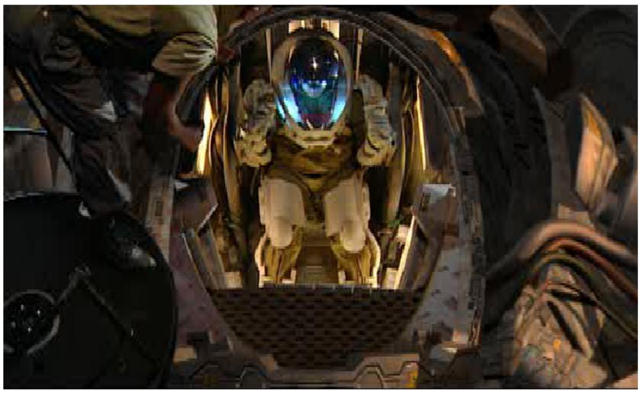
“弹射器工作人员预备空间变动，立刻服用精神类药物！”

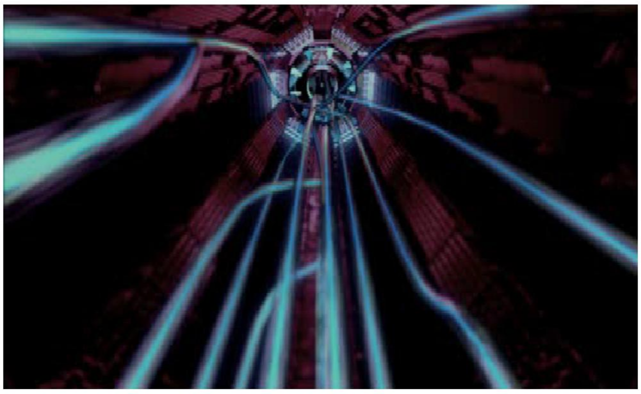
莱斯特瞥见一个年轻的技术员靠在墙边，手里捏着一颗药丸，手在抖。精神类药物会在空间变动的瞬间麻痹大脑皮层，让神经免受不可逆的损伤——但代价是那一瞬间的意识完全空白，像死过一次。那技术员抬头看了莱斯特一眼，眼里有一种奇怪的神色，像是羡慕，又像是恐惧。

莱斯特没有停下脚步。他是驾驶员。他不需要药物麻痹，他需要清醒地穿过那个扭曲的时空隧道，清醒地抵达1946年，清醒地找到那枚真空管，然后——

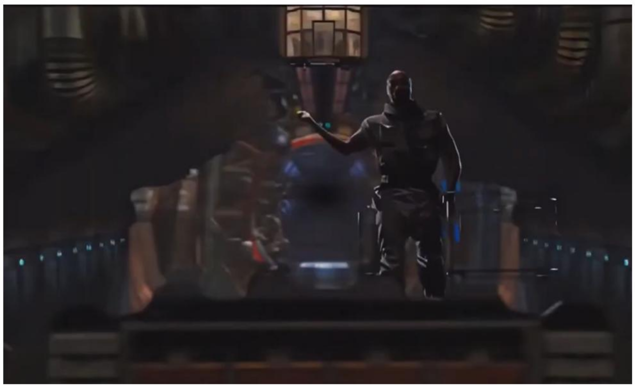
终焉推进者的机库在通道尽头，胸甲中巨大的舱门已经打开。莱斯特看着自己面前的美人：她像神话中的女武神般威武壮丽，一水流线型机身，而驾驶舱刚好容纳自己一人。在他眼中美人很大，身躯伟岸的如同天神下凡；但一方面她又很渺小，小到承载着整个人类最后的希望。

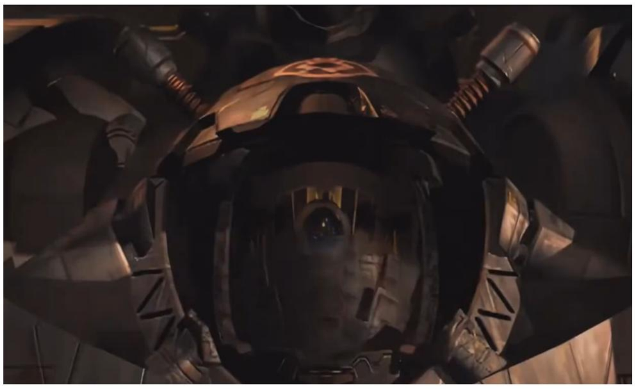
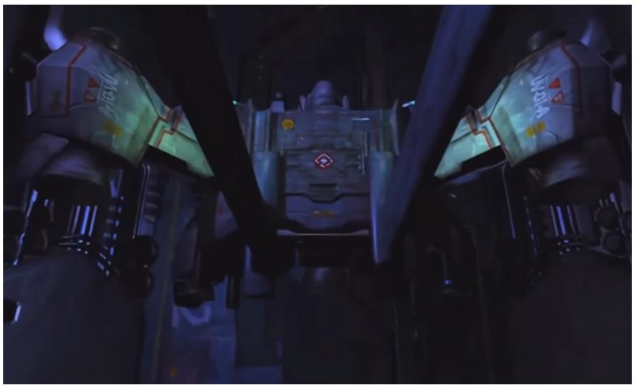
“莱斯特中尉，请立刻进入终焉推进者。”
他钻入驾驶舱。座椅是按照他的体型定制的，坐上去的时候，冰冷的触感透过飞行服渗入皮肤。湿件系统启动，机械臂从座椅两侧伸出，将细细的导管刺入他的脊椎间隙——那是直接与中枢神经连接的接口，让他的大脑可以像控制自己的身体一样控制机体。
CT扫描显示血糖正常，系统367上线，贝塔傅里叶变换连接成功。
“OK，”他对着麦克风说，声音在头盔里闷闷的，“一切就位……要带什么土特产吗？”
频道那头沉默了一秒。然后黑哥的声音响起来，带着点疲惫的笑意：““玛丽莲 · 梦露的亲笔签名吧。”他说。
黑哥是他的专属后勤，从军官学校时就认识，一起熬过无数个模拟训练的通宵，一起在基地后面的小山上喝过劣质啤酒，一起骂过那些坐在办公室里发号施令的官僚。他来自底特律，说话总是慢悠悠的，好像天塌下来也不着急。
“视野如何？”
莱斯特检查着全息显示屏，上面的数据流瀑布一样倾泻而下。“看得到。”他说，“我要去的时间点，是她出道的一年前。”
1946年。那时玛丽莲 · 梦露还叫诺玛 · 简，还没有整容，还没有染金发，还没有成为那个让全世界男人疯狂的性感符号。她只是一个普通的工厂女工，在无线电飞机公司装配线上检查降落伞，每周挣二十美金。

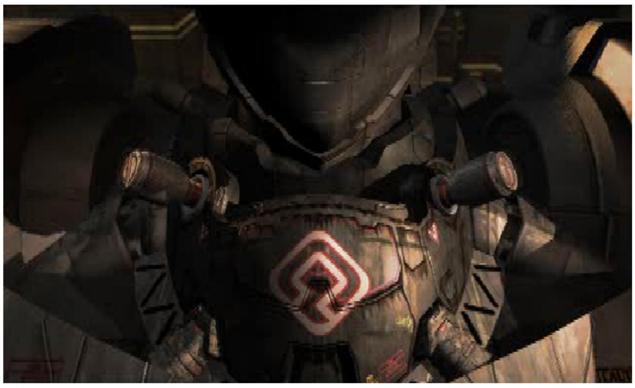


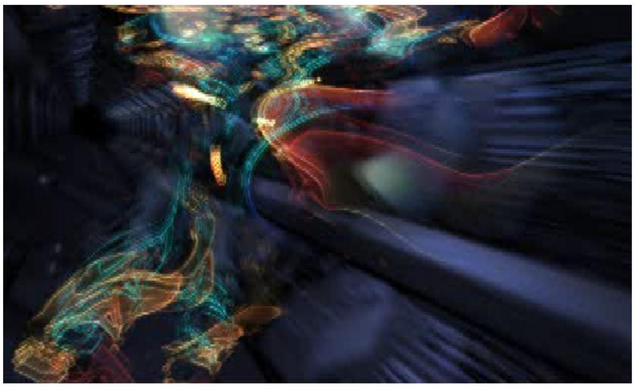
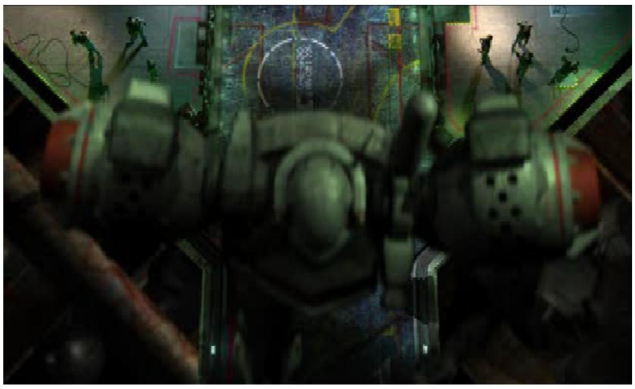
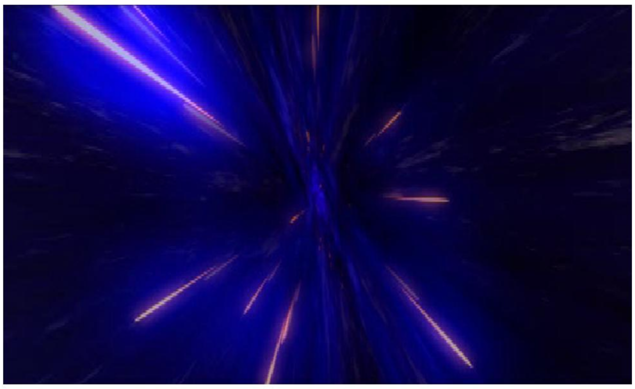


“那，诺玛 · 简的也行。”黑哥随即说道，“我不挑。”
莱斯特笑了一下，笑的幅度很小，嘴角微微扯动。
“发射准备就绪。”女通讯员的声音响起，年轻，干净，像是刚从军校毕业的实习生。
“了解。”
频道里安静了片刻。只有电流的细微杂音，和远处隐约的爆炸声——敌人还在轰击，不知道哪里又被击中了。
然后黑哥又开口了，声音轻得像自言自语：“我可没太多奢望。”
“真是过分的家伙。”另一个声音接话，是机库的地勤组长，一个头发花白的老兵，莱斯特不知道他叫什么名字，只知道他在这里工作了三十年，经历过三次宇宙战争。
“话说回来，备用的袜子带了没？”
莱斯特低头看了一眼放在座椅边的小包。那是一个普通的特质包，鼓鼓囊囊的，里面装着两套换洗的制服、一双备用靴子、三双厚袜子，还有一张照片——出发前和大家拍的合影，所有人都笑着，黑哥搂着他的肩膀，女通讯员站在前排比着剪刀手，连那个花白头发的机库组长都挤出了一个难得的笑容。阳光很好，基地后面的山还是绿的。
“嗯，”他说，“跟大家的纪念照放一起呢。”
他的手指在控制面板上悬停了一秒，轻轻拂过那个启动按钮的轮廓。
“控制室，随时可以开始‘散步’哦。”
他摁下了播放键。
摇滚乐从扬声器里炸裂开来，吉他的嘶吼像一头野兽冲出牢笼，贝斯的低音震得整个驾驶舱都在颤抖。那是他最爱的曲子，黑胶唱片时代的老古董，来自一个叫“话痨”的芝加哥乐队，歌名叫《飞》。电吉他的前奏像一道闪电劈开寂静，鼓点密集如暴雨。
他记得第一次听这首歌的时候，黑哥在旁边吐槽：“这什么玩意儿，比我爷爷还老。”他说：“你不懂，这才是音乐。”黑哥翻了个白眼，说：“行行行，你高兴就好。”
现在他高兴吗？他不知道。



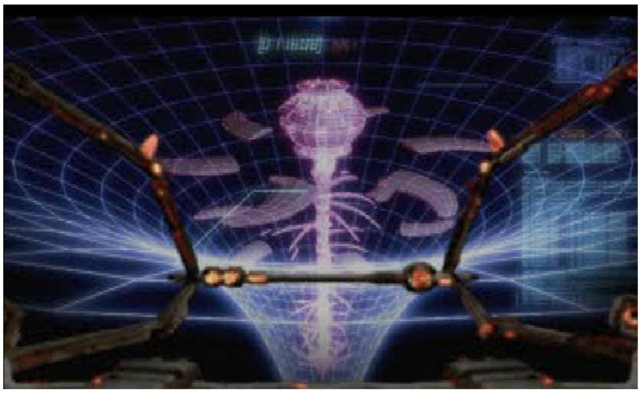
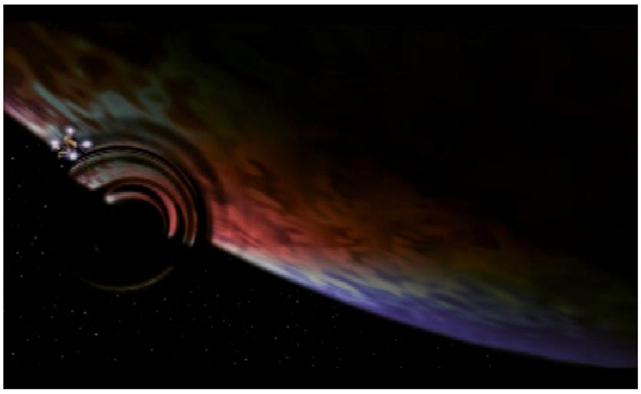



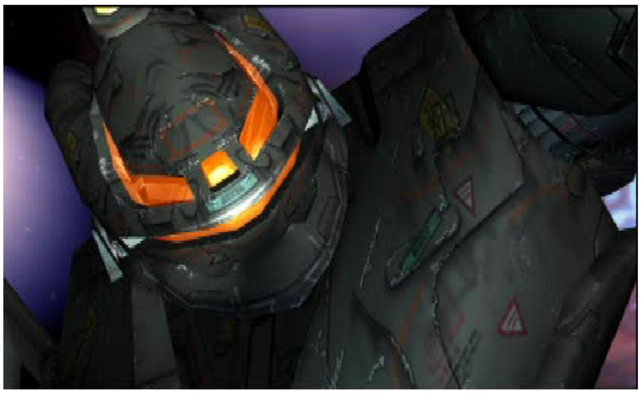


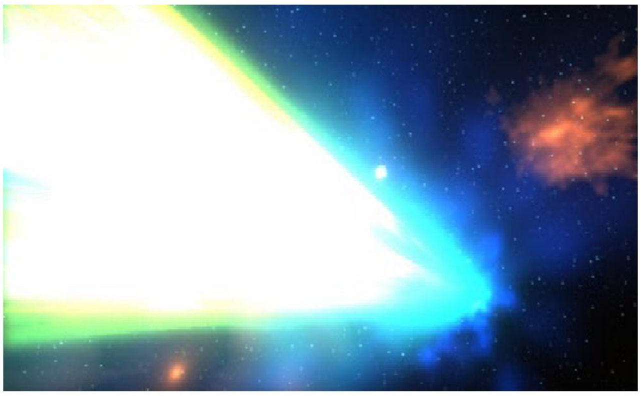




引擎开始预热，推进器依次亮起，从暗红到炽白，漂亮的激波显仿佛女武神的翅膀般显现、光芒透过驾驶舱的舷窗照进来，将他的脸映得一片雪白。全息显示屏上的数字开始跳动，空间坐标锁定在地球附近的某个空间，那里即将短暂的生成一个人造虫洞。
目标则是谢顿星系，位于第472坐标点的星球，星球规模的时间机器就在那里。
莱斯特的任务，就是通过时间机器阻止阿尔法核心去修改历史。
如果他成功的话。
空间开始扭曲。透过机体的取景器，他看见机库的墙壁开始变形，像一幅被揉皱的画。超空间弹射器正在撕裂时空结构，在他和现实之间开启一道门。
摇滚乐还在轰鸣，主唱的嗓子嘶哑而狂放，唱着一首孤注一掷、飞向自由的歌曲。莱斯特握紧操纵杆，感觉湿件系统传来的冰凉触感顺着脊椎爬上后脑。
倒计时归零。
终焉推进者像一枚锋刃，射向宇宙的深处。

全息屏上，空间扭曲的漩涡如黑洞般吞噬星光。机体周围，现实开始瓦解：机库的金属墙壁拉伸成无限长的丝线，警报长鸣被多普勒效应拉扯成低沉的呜咽。超空间弹射器的能量场像一张巨网，将他们抛向虫洞的核心。
终焉推进者撕裂了超空间的帷幕，化身为一柄炙热的匕首刺入虚空。
驾驶舱内，摇滚乐的狂野节奏达到了高潮——歌手的咆哮仿佛与引擎的轰鸣融为一体。
莱斯特的脉搏与贝斯鼓点同步跳动，湿件系统将他的肾上腺素注入机体的每一个关节，让终焉推进者——Omega Boost——化身为他的第二具躯体。
莱斯特感觉到一股无形的压力挤压着头盔，像是整个宇宙在抗拒他的入侵。坐标锁定：谢顿星系，ETA星球，第472点——阿尔法核心的时轴入口。
“穿越中……重力波峰值正常。”黑哥的声音从通讯器中挤出，夹杂着静电噪音，“小子，坚持住，别让那些王八蛋的干扰波钻进来。”
莱斯特没有回应。他的视野中，虫洞的内壁闪烁着量子泡沫，蓝紫色的等离子体如梦魇般涌动。只几个呼吸的时间，就已经抵达目标星域附近。





突然，一道红光刺破黑暗——敌人的拦截舰队！
阿尔法核心的先遣防御部队，数十艘锥形战舰从时空裂隙中涌出，像饥饿的鲨鱼群扑向猎物。它们的炮口喷吐出相位光束，擦过机体的胸甲，溅起火花。精锐的大型实验机甲“赫伯弓手”也出动向这边飞来。
“来吧！”莱斯特低吼一声，操纵杆前推。
机体翻滚，蓄能器瞬间满格。他激活锁死系统，十字准星锁定数艘敌舰。手指扣下扳机，肩扛式大口径复合能量发射器——咆哮着苏醒。炮管旋转，能量凝聚成炽白光球，然后化作洪流喷涌而出！爆炸！一道直径百米的激光柱撕裂虚空，直径如恒星般耀眼。
光柱横扫舰队，射线轴上的敌人、不管是机动兵器还是战舰都瞬间汽化，残骸如烟花般绽放。连锁反应引爆了燃料仓，整个舰队在无声的火球中灰飞烟灭。
莱斯特的屏幕上，击杀计数器狂跳：47、52、61……全灭。
莱斯特驱动着座机冲出爆炸余波，身后是燃烧的残骸云。
而最后的任务、战斗才刚刚开始。

97
97A-II
目标：1946年
对人类而言第一台电脑ENIAC
敌人已经启动了时空穿梭机
望无论如何也要阻止敌人“阿尔法核心”修改历史
终焉推进者、战斗起航。

CHAPTER 3

Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.

GAME SYSTEM
游戏系统介绍

1 游戏主菜单和操作

进入游戏、选择剧本模式后就可以开始剧情任务。而游戏的主菜单简洁明了、分为以下七部分：

「CAMPAING」	剧情模式
「TRAINING」	训练模式
「ZONE PLAY」	表里关模式
「REPLAY」	战斗重放
「LOAD&SAVE」	读取&保存
「RANKING」	排行榜
「OPTION」	系统设置

界面操作说明

内容	按键说明
左上角	必杀槽、AP值、锁定光束当前残弹
右上角	当前分数、等级
画面	关卡画面、准心、锁定光束的锁定框
左下角	敌人单位血量

内容	按键说明
右上角（暂停时）	显示当前关卡、难度、歼敌率和时间

鸭子模拟器 游戏键位说明

键位	按键说明
△ button	背包推进器高速喷射
□ button	武器开火
X button	武器开火
O button	背包推进器高速喷射
Select button	切换到第一人称视角、退出游戏
Start button	暂停
L1 button	扫描、一直按住可追踪敌目标
R1 button	必杀技发动
L2 button	悬停
R2 button	镜头切换到机体正后方
L3 R3 button	自机移动

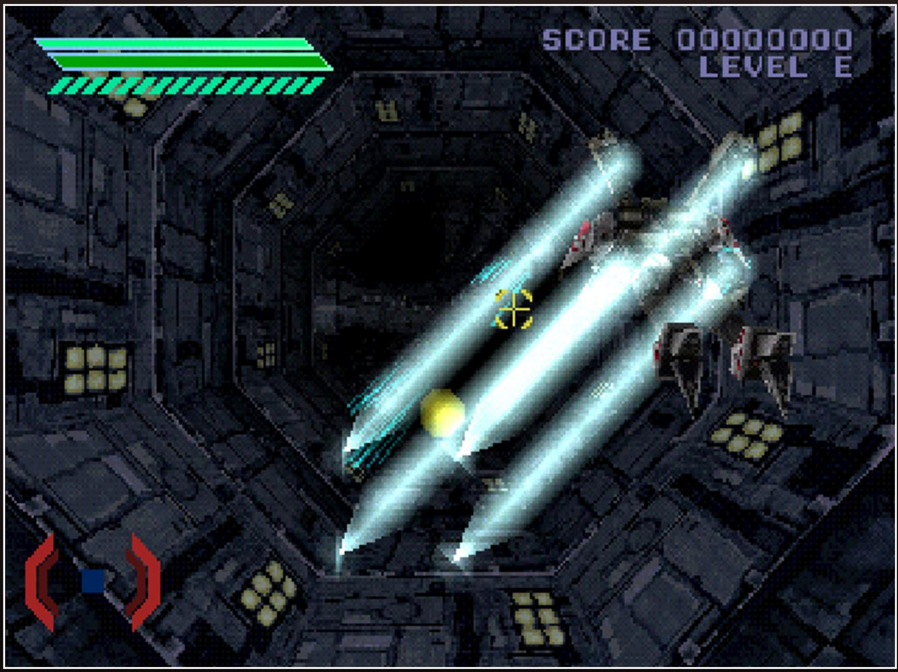
CONTROL EXPERIENCE

作为一款3D机器人动作射击游戏，《终极推进》的操作总体不算复杂，主要分为移动、射击、机动、悬停、必杀五种动作。由于本作的战场是3D空间，敌人会从四面八方出现，玩家需要灵活机动；部分BOSS存在弱点，因此悬停攻击和移动追踪都是必要掌握的动作。此外必杀技在机体等级到达LV3时激活。满槽时发动的威力很强、在普通模式下完全可以一击必杀中BOSS等级的敌方单位、但蓄力较慢。

虽然在3D空间中无法自由自由的调整视角、但游戏中只要一直按着“扫描键”，就能一直的锁定和跟踪敌方目标了，这一点对新手来说非常友好。

PS主机版 游戏键位说明

键位	按键说明
△ button	背包推进器高速喷射
□ button	武器开火
X button	武器开火
O button	背包推进器高速喷射
Select button	切换到第一人称视角、退出游戏
Start button	暂停
L1 button	扫描、一直按住可追踪敌目标
R1 button	悬停
L2 button	必杀技发动
R2 button	镜头切换到机体正后方
L3 R3 button	自机移动
Cross button	自机移动



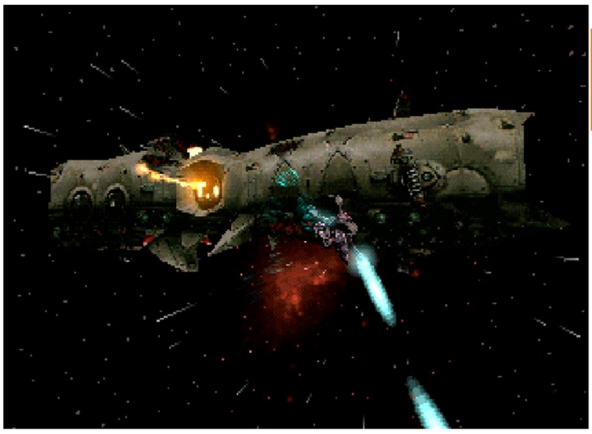
内容	按键说明
L3 button ↑ ↓ +△ or O	朝下面/上面进行超机动喷射（相反）
L3 button ←→+△ or O	朝左边/右边进行超机动喷射
L3 button ↗ ↘ +△ or O	朝左下面/左上面进行超机动喷射（相反）
L3 button ↙ ↖ +△ or O	朝右下面/右上面进行超机动喷射（相反）

CONTROL EXPERIENCE

除了以上常规操作外，游戏中的隐藏等级还拥有额外的隐藏动作。当玩家选择等级E时、在常规移动中可以进行快速的全方向的横向机动。

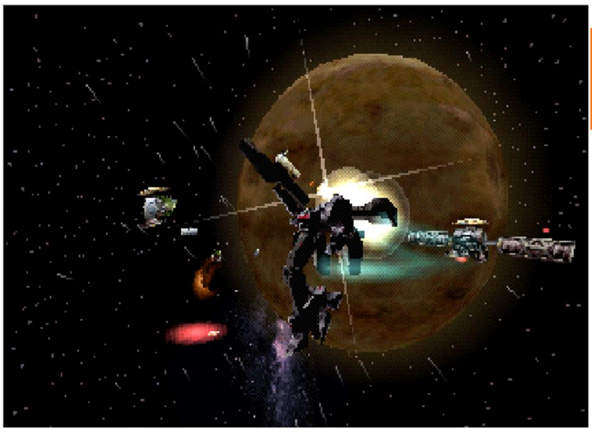
这个设定有点类似日后《装甲核心4》中的QUICK BOOST。

这个动作非常适合攻略剧情任务的第五关和里关任务的U5、V5两关、或来躲避制导型光束炮的攻击。



三维空间

PS时代、罕见的真正意义上的360度3D空间射击游戏。玩家驾驶可变型人型机甲，在完全开放的球形3D空间中自由行动，既有轨道式推进的关卡，也有大气层内、行星表面、时空隧道等多样战场。游戏实现流畅的立体机动，可绕敌人360度旋转、锁定多个目标，完全超越了2D平面的束缚。

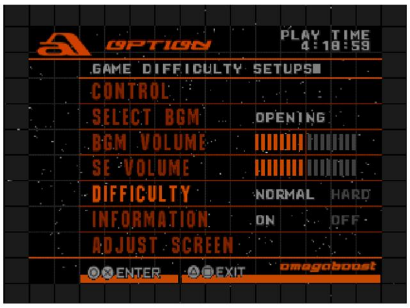


纵横驰骋

虽然敌人以固定波次出现，却允许玩家在波次内自由调整攻击顺序；锁敌系统与最近敌人自动锁定功能帮助玩家在无重力、无地标的宇宙中快速定向。整个游戏的核心乐趣就在于“身处真正三维空间”的临场感——从星际舰队战到巨大Boss环绕攻击，都让人感受到前所未有的空间自由度。

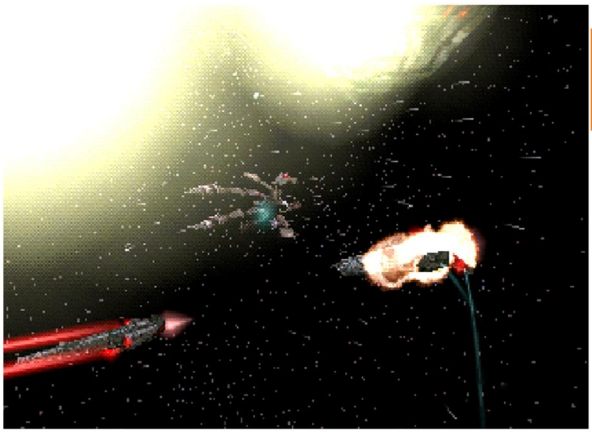
魅力画面

游戏画面在1999年的PS1上堪称惊艳，被誉为“PS1上画面最强的游戏之一”。60帧几乎全程稳定，粒子特效、爆炸光影、激光轨迹都极具冲击力；机甲造型帅气且细节丰富；开场CG和过场动画制作精良，配合工业摇滚风的BGM，营造出浓厚的热血氛围。



CONTROL EXPERIENCE

游戏的难易度可在主菜单的选项中进行调节、分为「普通」「困难」两种。关卡难易度的选择在剧情任务攻略时主要影响的是对里关的解锁。在难易度不同的情况下，除了自机的性能有所变化外、部分关卡的敌人配置、招数也会有所不同，但是敌人的性能面板保持不变。

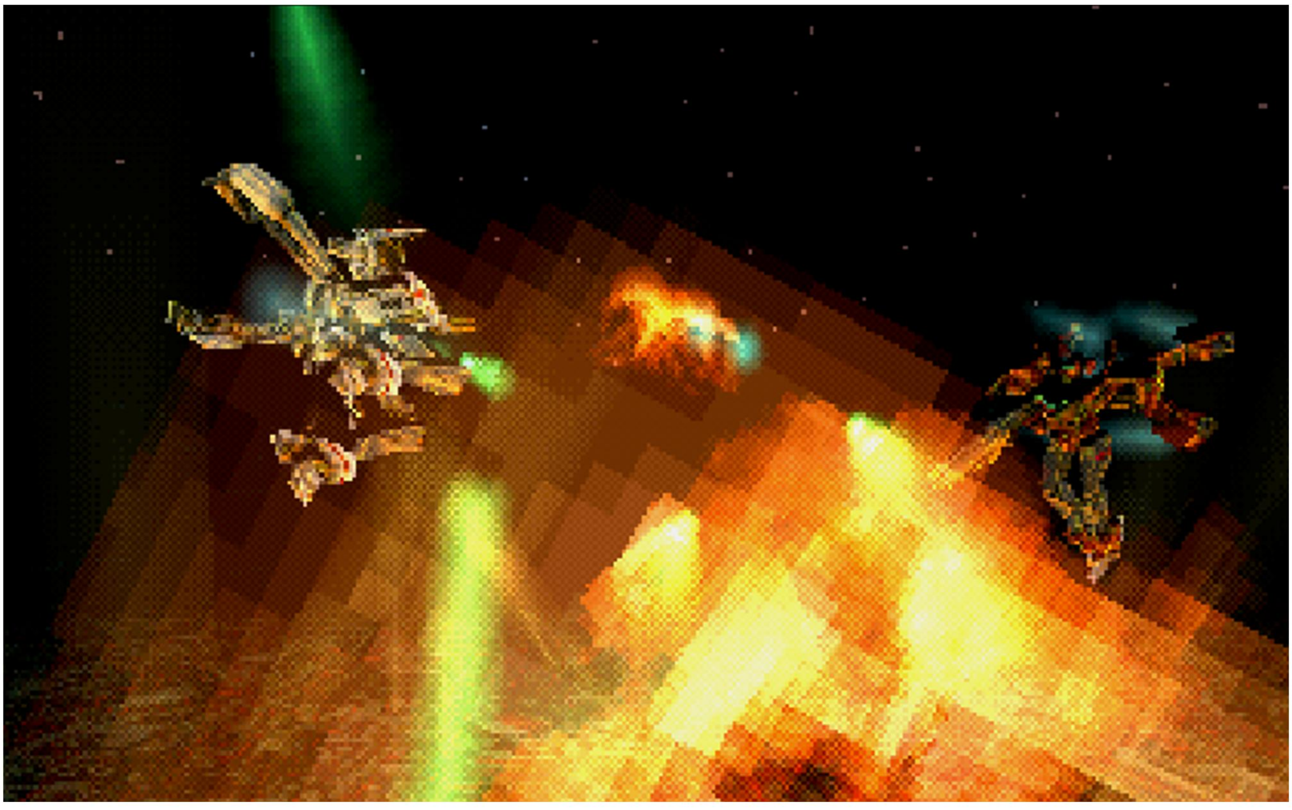


宏大场景

即使是放在今天，仍有“超越时代”的镜头感——夕阳下的高空战、机械星球轨道上的舰队决战、时空隧道内的死斗等场景，每一帧的画面都仿佛是献给玩家的情书。制作组将应用于《GT赛车》的引擎渲染技术移植到射击游戏中，成功把PS1硬件性能推到极限，画面至今仍具强大的震撼力。

高速战斗

不同于很多换皮的机甲游戏，本作中玩家操控的机甲可以丝滑的进行侧滑、翻滚、和高速喷射推进，完美贯彻了轻快机甲的动作理念。此外游戏的战斗节奏极快，锁定、连射一气呵成。而Boss战的战术各不相同、 需不断环绕、找出弱点、击破核心、躲避火力，充满紧张感和爽快感。



2 游戏教学模式介绍

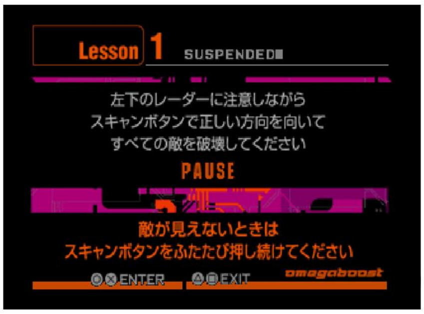
游戏的操作虽然不算太复杂，但按键也不少，而且相较于通常类型的射击游戏，思维模式也不一样，需要一定的时间来习惯。
因此开发组也特地制作了专门的教学模式，提供了4个非常基础且有代表性的课程来指导玩家。课程中随时可以退出，非常方便。

内容	按键说明
△ □ button	进入游戏
X ○ button	退出游戏

LESSON 1

THE ENEMY CREYDLE

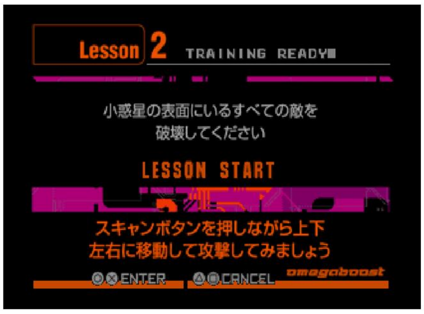
课程指南：一边注意左下方的雷达箭头，用“扫描”功能朝向正确的方向、摧毁所有敌机
温馨提示：当看不到敌人的时候就一直按着“扫描”功能键



LESSON 2

THE ENEMY CREYDLE

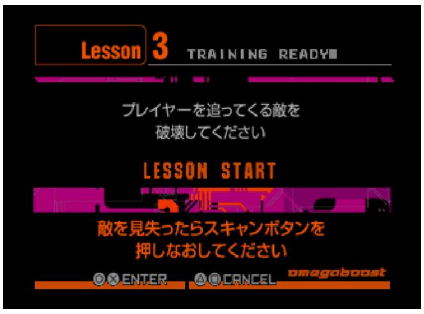
课程指南：摧毁所有位于小行星表面的敌机
温馨提示：一边按住“扫描”键、一边随意移动进行攻击

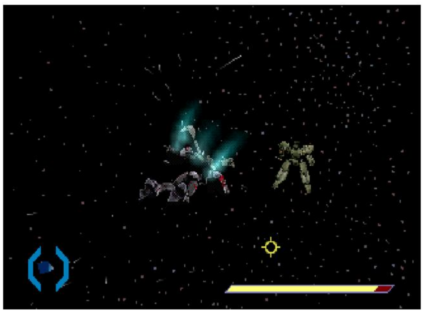


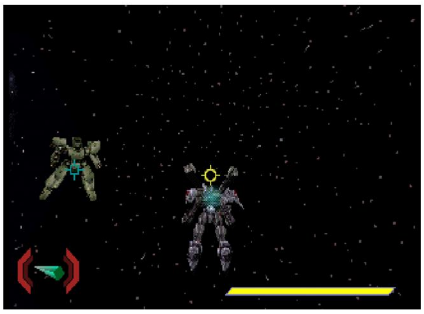
LESSON 3

THE ENEMY CREYDLE

课程指南：摧毁一直追击着玩家机体的敌机
温馨提示：当视野里丢失敌机的时候就按“扫描”按键，或灵活运用镜头切换到后面视角



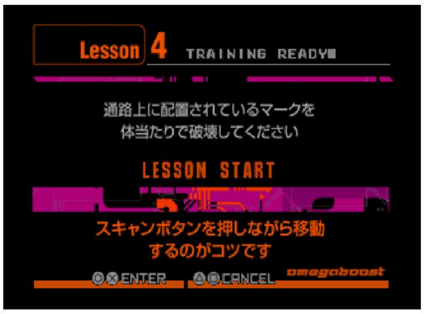


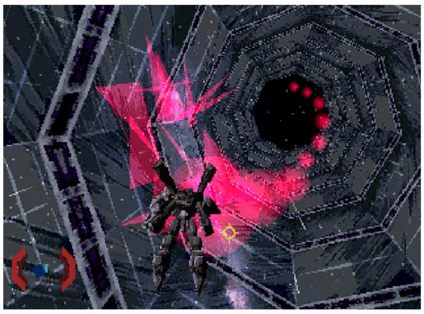


LESSON 4

THE ENEMY PINK SIGIN

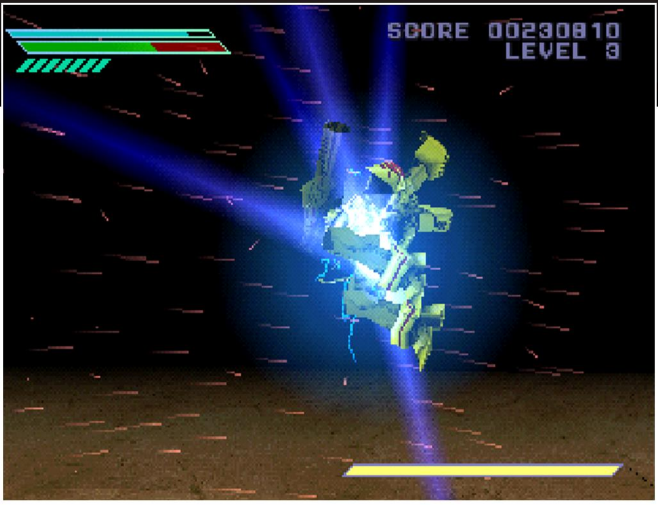
课程指南：以撞击摧毁部署在通道上的粉红色的标记物
温馨提示：秘诀就是一边按着“扫描”按键一边进行移动





CONTROL EXPERIENCE

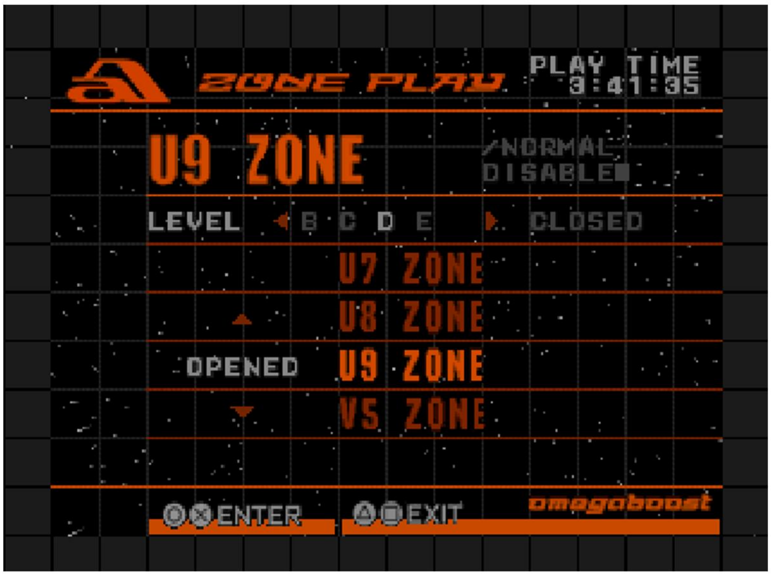
当机体的等级达到LV3时、会激活必杀技（VIPER BOOST）功能，之后会在画面的左上角出现一个蓝条、蓝条满时可以发动。发动时自机会像被打出的台球一样以无敌状态、自动追踪机并对敌机进行撞击攻击、
注意，必杀技对极少数敌人无效、比如红色的OMEGA BOOST。



3 关于游戏里关模式

自由挑战模式，含剧情任务的9关和里关的10关、包括U1-U9和V5。初始游戏时只有第一关是自动开放的，其他剧情任务在通关后自动开启，而里关则需要根据一定条件才能开启。除了关卡选择，还可以选择机体的等级和游戏难度。

内容	按键说明
L1 button	难度调节成NORMAL
L2 button	难度调节成HARD

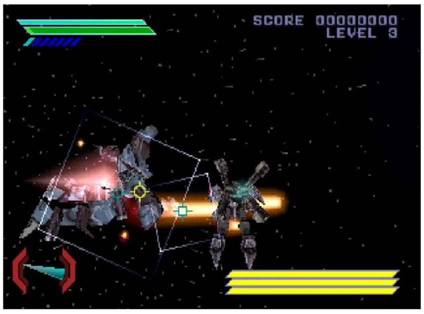


U1 ZONE

开启条件：HARD难度、不接关的情况下完成游戏且完成时过关评价在90以上
敌方单位：TOBOSS 图博斯型宇宙战斗机*200架

U2 ZONE

开启条件：GAME OVER时的过关综合评价在60以上
敌方单位：<独>BETA BOOST VER.U2 *3架



U3 ZONE

THE ENEMY THEROPH X201

开启条件：GAME OVER时的过关评价（AP）在50以上
敌方单位：THEROPH 塞洛夫战斗机*201架

U4 ZONE

THE ENEMY GROM X64

开启条件：GAME OVER时的过关评价在50以上或难易NORMAL、不接关的情况下完成游戏且完成时过关评价在90以上开放
敌方单位：格罗姆机甲*64个　载具单位：戮库拉*1头

内容	按键说明
L1+△或○button	骑上戮库拉
松开L1 button	离开戮库拉

技巧心得

U4关比较特殊、要求玩家“驾驶”着戮库拉去撞毁或者用射击去摧毁成群结队的格罗姆机甲。
这关如果朝“载具”射击,则关卡直接结束。而“驾驶”戮库拉并不难，只是稍微要用到一点小技巧。关卡开始后先保持悬停状态、之后戮库拉会麻溜的来到身边，然后机头朝着戮库拉头部的位置轻按推进，顺利的话就可以骑上戮库拉了。离开的方法也很简单，松开悬停即可。

U5 ZONE

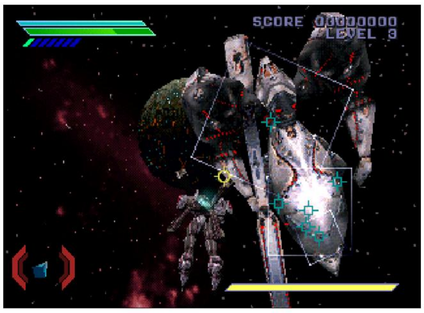
THE ENEMY TROUBLE

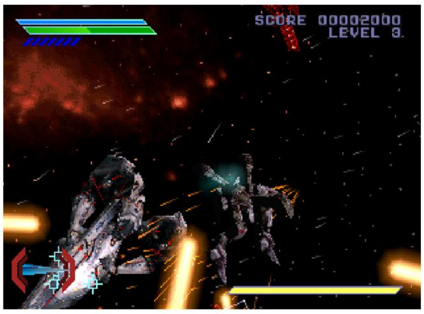
开启条件：GAME OVER时的过关评价在60以上
敌方单位：各种陷阱装置

U6 ZONE

THE ENEMY XI BIT X 228
XI MECH X 1

开启条件：在HARD难度下、完成剧情模式
敌方单位：<独>柯西（ ξ / Xi ）机甲 *1架+柯西浮游炮（ ξ bit ）*228架





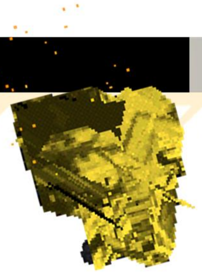
U7 ZONE

THE ENEMY OMEGA VER.U7
BOOST X1

开启条件：在HARD难度、且无续关的情况下完成剧情模式
敌方单位：<独>OMEGA BOOST VER.U7 终焉推进者U7型（深红色涂装）

U8 ZONE

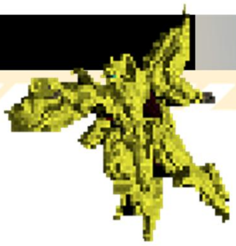
THE ENEMY ALHPACORE CUPSULE TYPE2



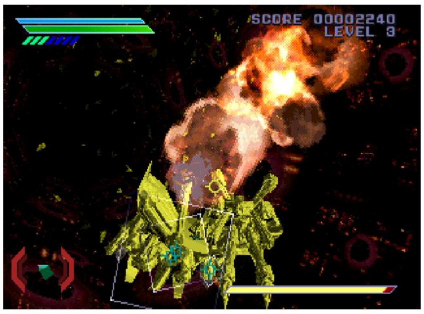
开启条件：在NORMAL难道度下、完成剧情模式
敌方单位：<独>阿尔法核心-胶囊形态2

U8 ZONE

THE ENEMY BETA VER.U8 BOOST X1



开启条件：在NORMAL难道度下、且无续关的情况下完成剧情模式
敌方单位：<独>BETA BOOST VER.U8



V5 ZONE

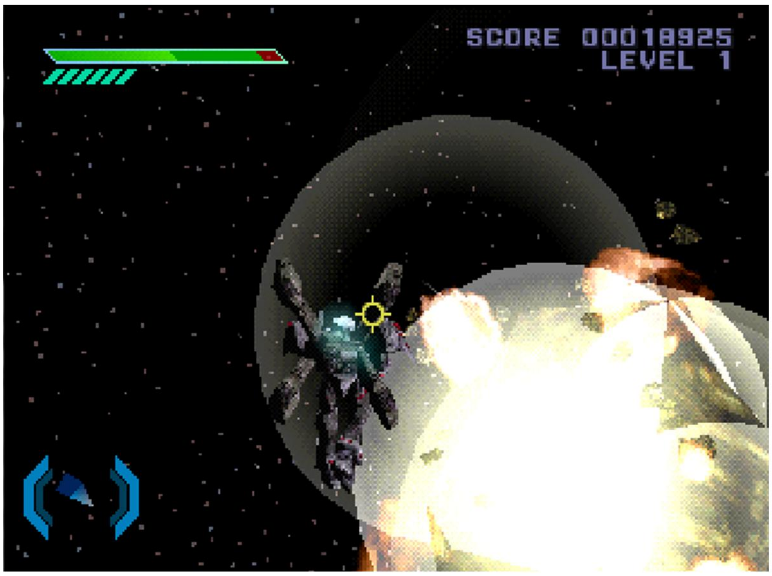
THE ENEMY UNKNOW X21

开启条件：难易度在NORMAL下、完成剧情模式
敌方单位：<独>不明敌方单位-时空泡结构*21个

4 关于机体常规等级

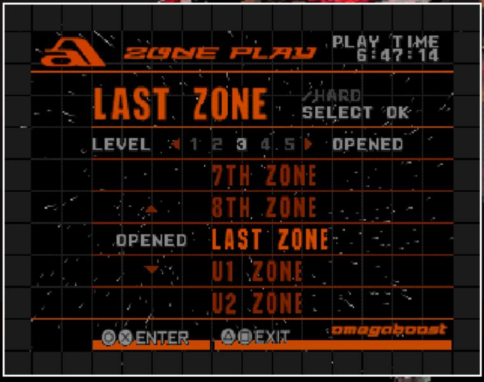
在剧情模式中，如果每个ZONE的过关评价＞B，就能够提升1级机体的等级。最高可提升到9级、可升级的能力主要包括武器性能、机体飞行能力等四个方面：

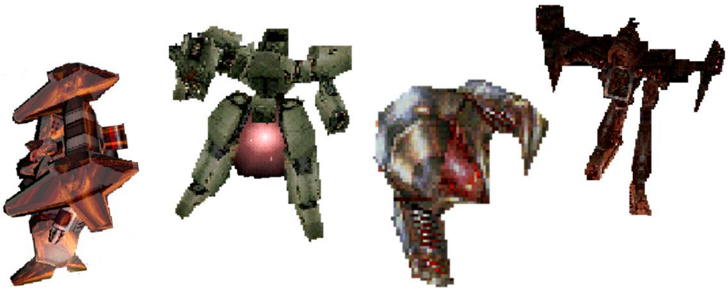
［VULCAN］	火神炮威力
［BEAM］	锁定激光炮威力
［SPEED］	激光炮命中时间
［LOCK ON］	最大目标锁定数
［VIPER BOOST］	高机动能力



机体提升能力

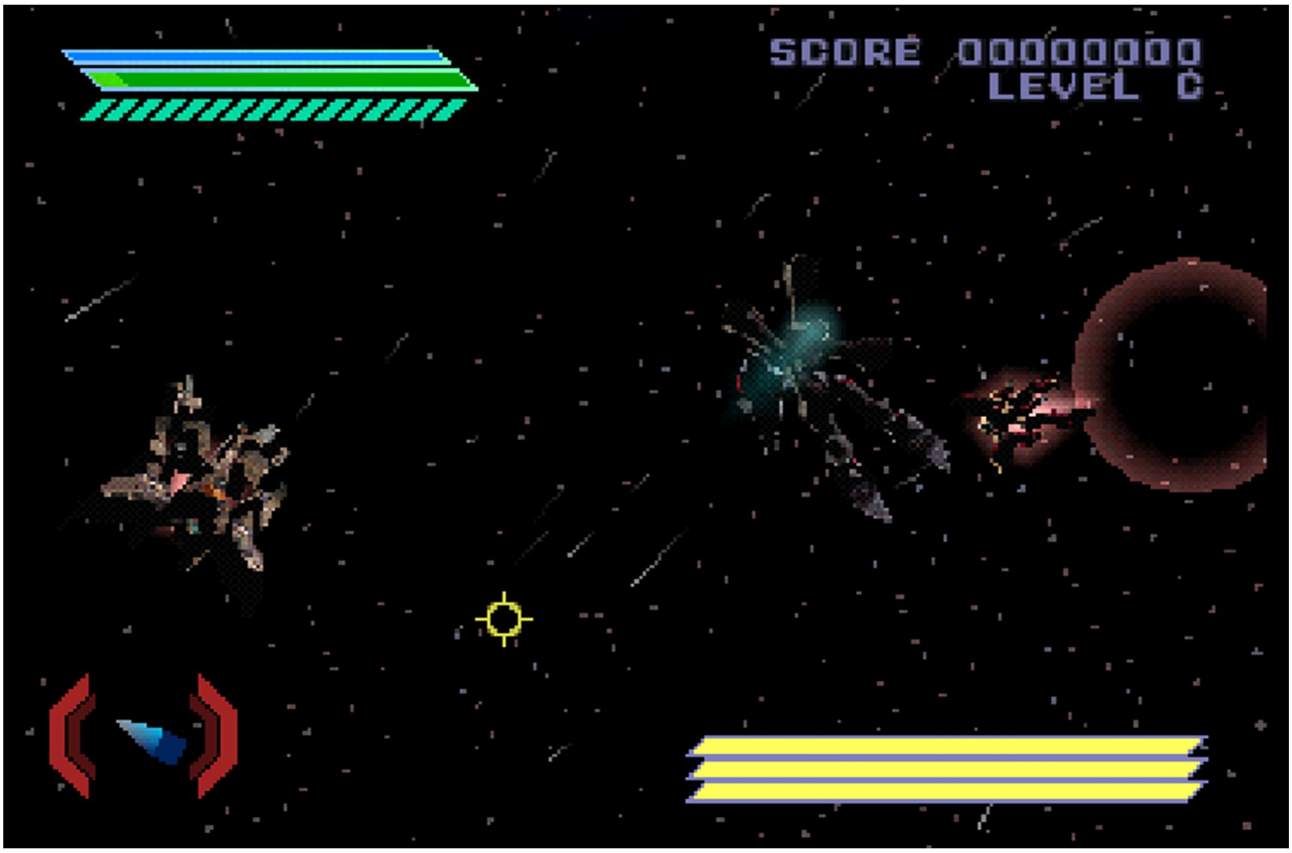
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9
火神炮威力	05	06	07	08	09	10	11	12	13
激光炮威力	25	30	35	40	45	50	55	60	65
激光炮命中时间	－	－	－	7↑	20↑	13↑	14↑	13↑	13↑
最大目标锁定数	06	07	07	09	09	10	12	14	16
高机动能力	X	X	O	O	O	O	O	O	O





5 关于机体隐藏等级

除了上述常规等级外、还有5个隐藏等级、正常情况下隐藏等级无法在剧情模式中使用。



LEVEL A

THE BUFF 受到攻击也HP不减，机体性能=LV9

开启条件：综合过关评价（AP）60以上获得

LEVEL B

THE BUFF 使用VIPER BOOST时不消耗能量槽，机体性能=LV3

开启条件：难易度在困难模式下完成剧情模式

LEVEL C

THE BUFF 机体的机动性和盘旋能力非常优秀，机体性能=LV9

开启条件：难易度在普通模式下完成剧情模式

LEVEL D

THE BUFF 无法用光束但火神炮可以5方向射击，武器威力=LV8

开启条件：普通模式下且AP90以上完成剧情模式

LEVEL E

THE BUFF 常规移动的状态下进行BOOST加速，机体性能=LV8

开启条件：难易度在困难模式下完成剧情模式

CHAPTER 4

Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.

OMEGA BOOST
游戏相关介绍

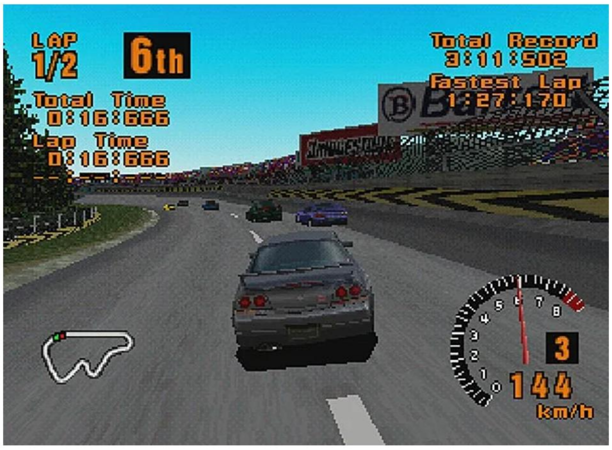
OMEGA BOOST

The Best 3D STG GEAM IN PLAYSTATION

日文名称：オメガブースト
英文名称：Omega Boost
开发商：Polyphony Digital Inc.
发行商：索尼互动娱乐（SCE）
发售时间：1999.4.22
发售平台：Ps

序言

1999年、就在南梦宫发布3D飞行射击游戏大作《皇牌空战3电子空间》的同一年、还有一款由《GT赛车》（又名跑车浪漫旅）的制作团队倾力打造3D飞行射击游戏悄然登场。



这便是本作《OMEGA BOOST》。

由制作人山内一典为首的Polyphony Digital Inc.的开发团队联合机甲设计界的名人河森正治合力打造而成。

游戏即保留了传统2DSTG里那种大量瞬时歼敌的爽快感，也完美体现了3D世界的空间感和速度感、是又一次日本游戏厂商对“3D化飞行射击游戏”类型的深刻尝试，同时凭借简单的操作实现了丰富多彩的动作、给予了玩家无与伦比的操作体验，再加上数个个性鲜明的关卡、精美的过场动画、异样激烈的电子配乐、电脑反叛主题等等，融合成了一部即便时至今日来看，也是一款与以往射击游戏截然不同的的作品。

POLYPHONY™ DIGITAL

SEC成立后、Polyphony Digital Inc（株式会社ポリフォニー・デジタル）成为了其子公司

开发历程

游戏的开发始于PS主机发布的1994年，整个开发周期约为4-5年，相当漫长。据说当时Polyphony Digital Inc.内部分成了2各组，大部分人整合在一起制作主项目《GT赛车2》、剩下一部分人则负责本作的开发。

最初的项目代号《红色原形质/等离子》，其构想比较简单、只是打算做个机器人题材的3D游戏、甚至没有具体的规划，连游戏的多边形数量都被限定在了300个之内、而最初的单位都是一个个由三角形和四变形组合在一起的盒子怪。

不过开发2年后、游戏就已初具规模。1996年时为了向美国的授权方进行演示，团队还带着试玩DEMO去了美国的阿拉斯加。

此时的开发代号已经正式变更成了“OMEGA BOOST”。

同年索尼面向会员推出的俱乐部杂志《プレプレ Playstation Club》第二期的光盘中就附带了游戏的试玩。

但这个30%完成度的版本跟我们最后玩到的版本差异还是挺大的、除了画

レッド・プラズム=Red Plasm 或Prasm。

面贴图和特效比较粗糙外、在宇宙中移动缺乏速度感、角色的定位与其说是一架轻盈的高速机甲，反而将其形容为身着宇宙服的步兵更为贴切。

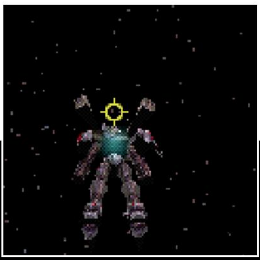
不过试玩版中还是有一些值得称道的地方，比如玩家可以选择第一人称/驾驶舱/第三人称三个不同的视角、并且机体可以“自由”的调整视角。但关于这一点实际上是一种视觉上呈现的假象。

实际上制作组在开发之初加入了某种限制、做了一个由透明网格组成的空白地形。所以虽然画面看着是在宇宙中飞行，其实玩家操控的机体其实是在贴着看不见的地形进行“滑行”。

试玩版里的武器则有导弹和光弹两种。光弹是主武器，射击时会消耗能量，而导弹则是有弹药限制的副武器，在敌机被锁定后可以发射。

除此之外、一些单位、如要塞和战斗机的设计也一直沿用到了最终版本的第一关中去。

总体而言、可以说这个“30%完成度”的试玩版除了画面是3D外，其他的设计还基本停留在传统的16BIT时代。



「在早期的开发阶段、OMEGA BOOST被设计成必须面向敌人，因此无论如何努力调整角度，也是看不到机体正面的。但在后面的版本中，加入了“扫描按钮”功能，机体就可以自动朝向敌机方向了。是非常大的进步。」

但在这之后团队的开发却陷入了某种瓶颈之中，山内一典想在游戏中呈现出机甲3D全向移动的感念，让机甲会走会跑。但这个简单的想法、实际实现的尝试过程却极其困难。团队作出来的几版效果完全不理想，主角的机器人反而变得非常呆板，即不会走，也不会跑。

其他方面的设计也非常痛苦，比如关于雷达的设计，也是反反复复尝试来尝试去。

同时在开发过程中，一些新的想法也随之出现、而团队人员则需要把想法打包进游戏，这进一步加剧了开发的困难。

最终打破瓶颈的是一位刚进入SCE、加入开发团队的新人：安原祐二、后来他一人更是身兼了剧本、程序和设计三个职务。可以说，安原祐二是在几乎没有任何现成参考的前提下、以他自己对当时的飞行射击游戏系谱的理解，对游戏的框架从底层开始重新静心设计和打磨，才有了《OMEGA BOOST》的最终成形。

在早期开发的版本中，光雷达的版本开发团队就进行了数十种的试错设计、也尝试在敌人单位旁边设计UI来作为提示，但实际演示下来效果都不理想，

那既然雷达功能实现起来比较困难，安原就决定索性将其简化，同时还设计出了"扫描按钮"这个突破性的功能，按一下就能让自机自动朝向附近敌人的方向，并在“极坐标系”的球面空间上移动。

在最终版本里就变成了简单的敌机指针+扫描按钮的简易组合来探敌。而安原还设计"扫描按钮"功能的初衷也是为了让机体进行平行移动，平行移动结合转向的设计、让飞行体验的手感有了指数级的上升。

最终在经过了将近4年艰苦漫长的开发历程后、游戏才顺利落地、成为了如今所熟知的模样。

Coordinate System是一种二维坐标系统，它通过点到原点的距离和相对基准线的角度来确定平面上的位置。在处理涉及角度和圆周运动的问题时，极坐标比传统的直角坐标（笛卡尔坐标）更加简洁直观。

游戏内容

Game Graphics

《OMEGA　BOOST》采用了和1999年末SCE发行的《GT赛车2》相同的引擎，，拥有非常稳定的帧数、画面的粒子效果和速度感在当时也非常突出、几乎独树一帜、爆炸、激光、碎片、尾焰等效果极其丰富华丽、让人过目不忘。

很多敌人被击毁时会四分五裂，或伴随大量光效和碎片，视觉冲击力极强，而且不会掉帧。

物体（特别是机身和手持武器）上的

即时光照和反射效果也让人印象深刻。要知道这可是PS1时代的游戏，难怪乎本作被玩家社区誉为“PS1上最好看的游戏之一”。

The Gameplay

《OMEGA　BOOST》的核心玩法结合了轨道射击的自动前进要素与自由空战的全方向机动性。游戏并未拘泥于传统的轨道射击模式、赋予了玩家极高的自由度。

大部分关卡在广阔的空间中进行，没有地面限制，玩家可随心所欲的进行全方向移动，但少量关卡不得不在有空间限制的地形上作战。在此类场景中，由于空间受限，无法像在太空中那样自由机动，玩家不

得不更加依赖精准的走位来规避火力和避免和地形相撞，这也为纯粹的射击体验增添了一丝策略性的紧张感 、加高了游戏难度。

在自动飞行的前提下、机体拥有悬停、短距离冲刺、镜头切换等基础动作，按住L1“扫描按钮”后，机体以最近/锁定的敌人为中心，在三维空间中进行球面轨道式的飞行移动（绕圈、翻转、自由环绕）。这让玩家能轻松绕到巨大Boss的侧面、背面或下方攻击。同时具备快速转向功能，非常实用。大大减轻了玩家在三维空间作战时的眩晕与手忙脚乱 。

此外也设有短距离平行喷射（QUICK　BOOST）这样的隐藏功能、能在毫厘之间闪避致命光束或躲避障碍物。整个系统强调“高速机动+多目标锁定+360度环绕攻击”的爽快循环，操作上手快但掌握起来却有深度、需要反复的练习才能探寻到游戏的系统乐趣之所在。

Weapon System

游戏里一共只有2种武器，虽然数量与早期测试版本一样，但武器都带上了自动跟踪的属性。这是开发团队在简化操作这个大前提下进行的优化，不过另外一方面、个人还是觉得挺可惜的，若能追加一些奇特的武器、如OP动画中的那种超级光束炮（或者参考地球防卫军系列里的那些），对玩家的游戏体验想必会形成更加多的正反馈吧。

除了两款基础武器外，当玩家机体等级升到LV3后还能解锁必杀技VIPER.BOOST。当蓝条蓄满时可

发动，发动后玩家的机体会像一个被打出的桌球那样在一定时间内以无敌状态撞击敌人、即便是BOSS级单位也能够一击必杀。VIPER.BOOST只对极少数敌人无效，对手残党来说，可视作关卡攻略的关键。

Zone and Stage

游戏剧情关卡共9关，除了第五关、其他每一关的流程比较短，而且除了亮血条的敌人外都完全可以不打。

每一关根据通关时间和击杀率给出评价，当评价≥B时机体等级就可以自动升级、提升机体的性能或武器的威力、同时解锁必杀技。

通关一次或者结束一次游戏后可以解锁里关模式（ZONE PLAY）的内容。在里关模式中，打过的游玩

过程还可以进行回放和数据保存。

开发团队把赛车游戏的“反复练习 → 提升性能 → 更爽快的游戏”的理念带入了其中，鼓励玩家通过重

复体验游戏、来提升能力和解锁新内容。
不过在剧情模式中、这种必须提升评价的限制就感觉好坏参半，若在任务模式里关卡不能打出较好评价的话，机体就无法升级，而机体无法强化，那面对后面的关卡就会比较吃力。

由于每一关敌人的出现没有随机性，所以跟传统2DSTG那样、如果想提升关卡的歼敌率，就需要玩家跟以前一样去背板。
同时游戏的难度曲线设置不太合理、特别是比如作为中段的第五关，因为地形的限制，无论是流程还是BOSS战，都莫名其妙的难。

The Gamestory

故事的主题比较传统，讲述了在2099年、人类打算歼灭一个自然孕育而出的AI“阿尔法”，但最后却演变成了你死我亡的战争。而战争打倒最后人类却面临战争败北的局面。为了挽回局面，人类在外星球上制造了一台时光穿梭机、打算穿越回过去消灭其萌芽。但“阿尔法”却抢先一步占领了时间机器并打算将其分身送回1946年改写历史，因此人类不得不派出最后的手段和希望、可以穿越时间的人型兵器“OMEGA BOOST”去1946年阻止“阿尔法的野心。

剧中故事比较有趣、涉及了时间回溯和平行时空的概念，主角意外穿越到了2097的时间线上，并在修正的时空中与更加强大的“阿尔法” 决一死战。而最终的结局则暗示了命运的不确定性。

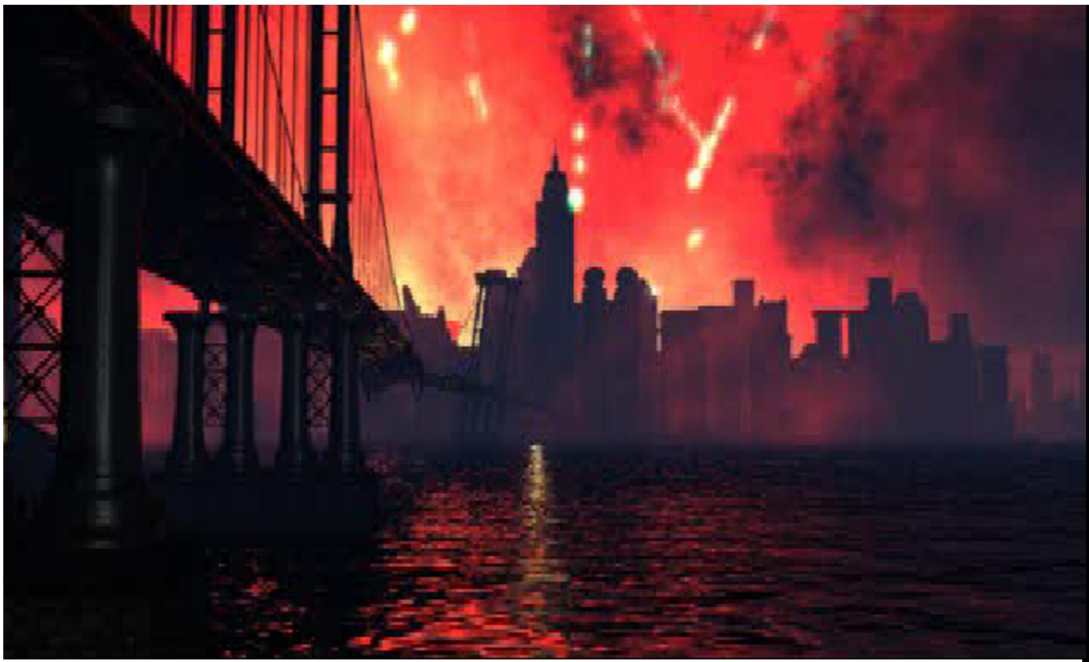
POLYPHONY™ DIGITAL

Polyphony Digital Inc的代表作《GT赛车》系列历史悠久，拥有极高的人气和众多粉丝。

The CG Movie

本作更注重在欧美市场上的宣发效果，因此开场和结尾的电影动画不分采用了CG+欧美演员进行实拍演绎、不过视觉效果嘛，开头的部分有一种美国80年代级科幻片的粗糙感，个人而言还是偏爱《直入禁区》那种纯3D CG的风格。但结尾那充满写实感的镜头和色调、却着实带来了一种别样的惊喜。

电脑动画结合真入实拍



这里提到的《直入禁区》即《Philosoma》，是SCE为了展示Ps主机的硬件性能，在1996发布的一款带有空幻恐怖元素的飞行射击游戏。《老游戏玩家志》第7期曾刊登过其与姊妹篇《j阶段悖论》的完整回顾。

The Game Music

游戏的原声音乐以电子音乐为主，融合了Drum & Bass、Techno、Industrial等多重元素，节奏感强、富有冲击力，非常符合高速太空射击的紧张氛围。整体给人一种未来感、科技感与狂野的结合，既有高速战斗的激昂，也兼具部分实验气息。

游戏主要的音乐由日本出名的Techno电子舞曲大师北川润（艺名CMJK）来担当、人气组合“dip in the pool” 也有参与其中。

游戏发售的2月后就推出了原声专辑《Omega Boost Original Soundtrack》、收录了18首曲目。值得一提的是、或许是为了迎合海外市场玩家的口味，日美版的开场和结束曲目都是不同的。

The Game Ending

剧情最终战的最后一幕，阿尔法核心包围住了OMEGA BOOST，将其染成了金色、似乎预示着阿尔法核心正在尝试对OMEGA BOOST进行侵蚀。而结局动画的字幕提示 **“从这颗真空管开始、人类和电脑共存的历史就会开始吧。”** 。

游戏的里关U9，是两架金色的OMEGA BOOST 和 BETA BOOST在时间流中死斗。那疑问来了，两架既然都是阿尔法核心的感染状态那为何又要彼此间争斗呢?

那么阿尔法核心到底有没有被消灭呢?

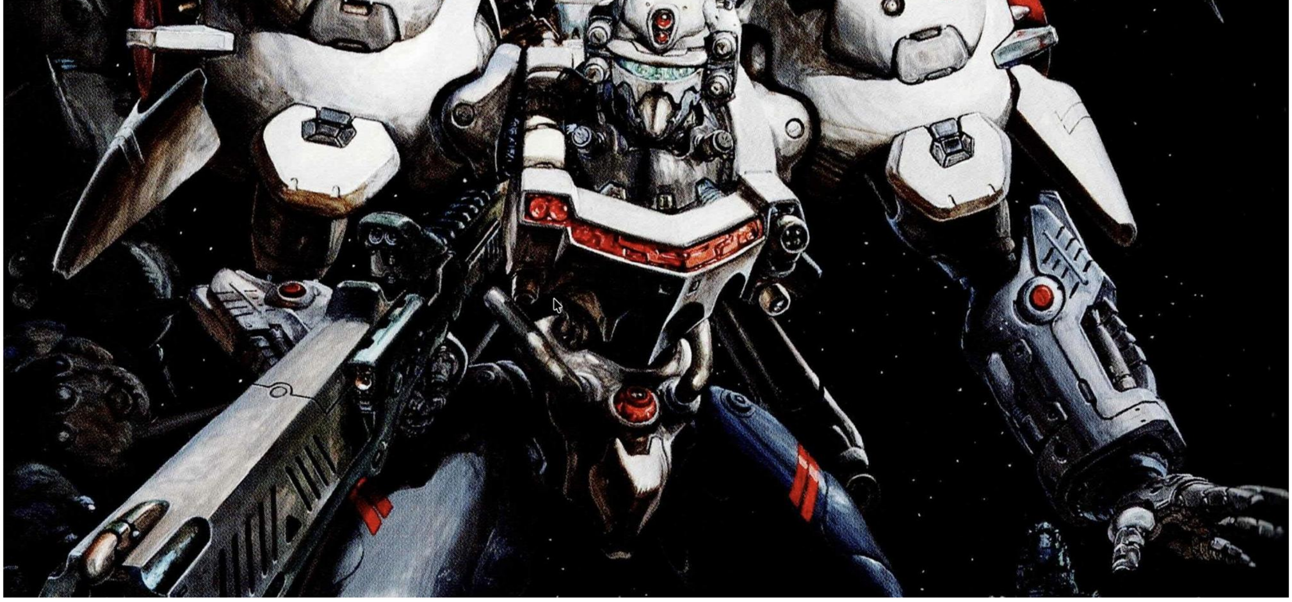
结合最后的剧情动画和游戏里关的

Techno（铁克诺/科技舞曲）是一种发源于20世纪80年代底特律的电子舞曲（EDM）；由甲田益也子和木村达治组成的日本流行二人组合，他们制作了八张专辑 。

的内容，有2种假设:
（1）“阿尔法核心”成功感染了对方、正是OMEGA BOOST回到1946年去更换真空管才让阿尔法核心诞生在那里，那么历史变成了一个无法打破的死结
（2）“阿尔法核心”即便尝试回溯时间提前发起战争也无法最终战胜人类，那么祂改变了思维，为了不确保互相毁灭、打算与人类和平共存。
总之、制作组为通关的玩家们留下了一个开放式的结局。这么想来，制作团队还是有点坏坏呢。

游戏总结

《OMEGA BOOST》系统的高完成度是毋庸置疑的。开发团队为这个游戏中打下了很好的基础、若能出续作的话想必能比第一部能做的更好。
但现实比较残酷，总体销量不超过30W套和4-5年的超长开发周期的现实，也让续作的出现成为了不可能。
但可能或许也正因为止步于一作、游戏在玩家社区中累计了不错的口碑，使得《OMEGA BOOST》成为了PS时代、叫好不叫座的机甲射击游戏的代表作。(完)

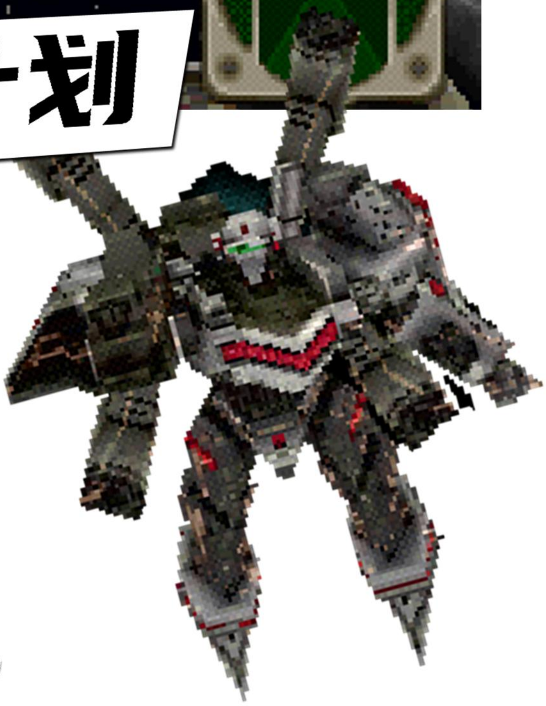


CHAPTER 5

Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.

CAMPAING
剧情关卡攻略

"时间穿梭机"计划已执行



A-殖民型-MFD-14
直径300.07 米
高度：230.04 米
重量：148,000 吨以上
动力反应堆：SUTE 型

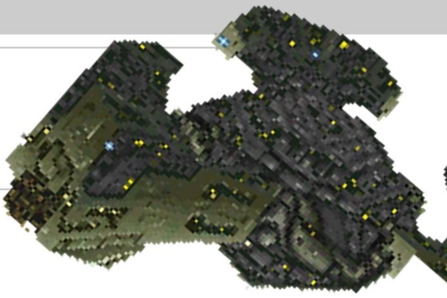
Mobile fortress NO.14 Wolmuz

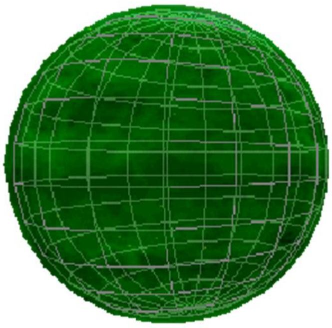
WEAPON

主要武器：AAPL 环型衍生核心加农炮
辅助火力：战斗机出舱口

主要装甲：吸收型 UT
辅助装甲：反射型 UT

ARMOR





地理坐标：公元 2099 年
X 轴: 2376 Y 轴: 4936 Z轴: −16824

简易检测报告

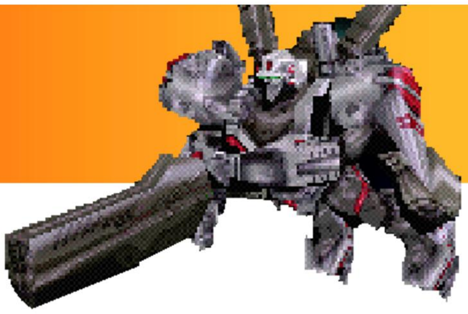
重力加速度: 6.52 米/秒^2
惯性质量: 3.9824 × 10^{24} 千克
星球直径: 8.546 千米
大气构成: 氧气含量低于 0.2%
臭氧含量低于 0.01%
氮气含量低于 3.01%
其他普通气体 少量
行星核心能源已耗尽。
检测到巨型能源供应系统。辅助武器。

行星伊特

1 ST ZONE

1ST ZONE

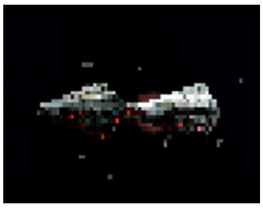
The vicinity of the planet "ETA"



靠近行星“伊特”

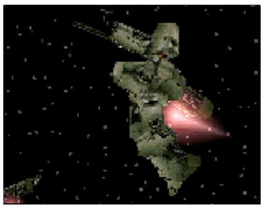
在从超空间弹射器发射后、终焉推进者遭遇了第一波的拦截。那是被“阿尔法核心”侵蚀了控制能力的原联合宇宙军的宇宙舰队。
在击溃了原宇宙舰队的多艘克洛诺斯级注战舰的进攻后、莱斯特 · J · 海明驾驶着终焉推进者向目标：谢顿星系（seldon system）的行星“伊特”注2进发。
但是、“阿尔法核心”的拦截动作怎么可能会就此中止呢。终焉推进者的远程雷达在航线上捕捉到了敌方要塞的身影。
圆盘型中级悬浮机动要塞第14号「沃尔姆斯」……原本是警卫部队所使用的多用途机动要塞。莱斯特 · J · 海明检查了一下机身情况，在先前战斗中所使用的高性能光束武器目前无法开火了、只能用其他武器……

STAGE 01 ENEMY TOBOSS



单位名称	图博斯型宇宙战斗机
出现数量	5个编队 26架
机体说明	由“阿尔法核心”制造出的半有机型宇宙侦察机

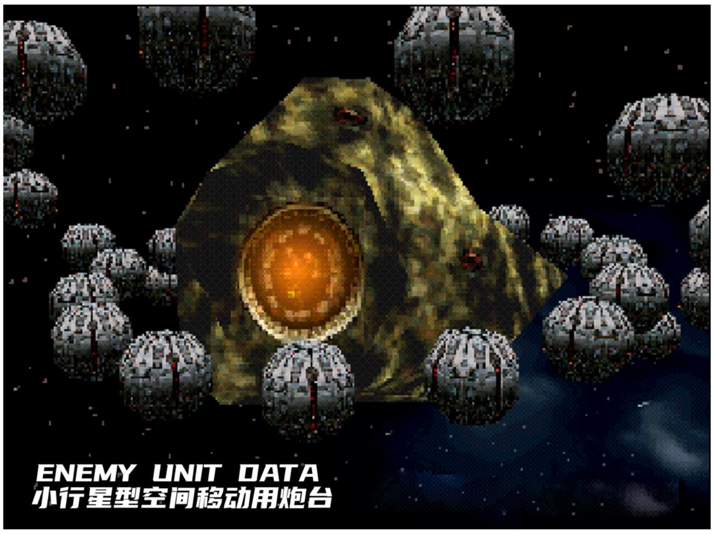
STAGE 01 ENEMY CREYDLE



单位名称	人型机动兵器克雷特尔
出现数量	6架
机体说明	一种老式机动兵器，已关闭生产线，拥有衍生型号

注：Kreon = 克洛诺斯（希腊神话）；注2：Η, η（Eta}=第七个希腊字母。

STAGE 01 MIDDLE BOSS TRILL CLASS ARMED ASTEROID



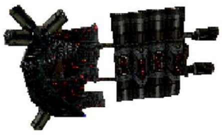
机动炮台特里耶级*1

以小行星为基础打造而出的移动炮台，通过远程操控四周的小行星充当自身的护盾。

特里耶炮台炮口的格栅板会一定时间打开后进行射击，环绕在其身周围的小行星虽然本身没有攻击能力的，但会随机更换运行轨道，作为炮台本体的护盾。

单位名称	小行星石块
出现数量	大量
机体说明	围绕在炮台周围的圆形机械，充当炮台的护盾

GAME GUIDE 游戏心得体验



游戏类型结合了轨道射击和3D空间移动、对操作性有一定的要求。

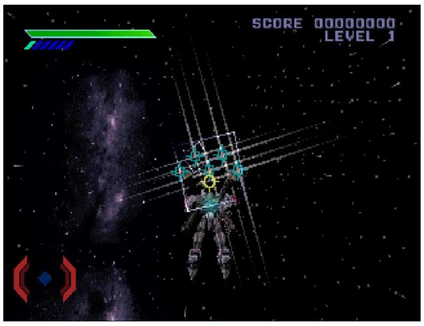
游戏正常流程共9关，每一关的流程很短，而且除了血条型的敌人，都可以不打。

但在剧情模式中，每个ZONE的过关评价＞B时，才能提升等级，让终焉推进者的性能和武器威力得到提升。而若关卡打不出好评价，就无法升级。从第四关开始，游戏的难度会大幅度提升。

获得好评价的标准就是尽可能的歼灭所有出现的敌人和快速通关，而每一关敌人出现的方位都是固定的，因此需要玩家背板来提升歼敌率。

游戏中、终焉推进者的武器只有两种，背部的锁定型激光和手持的加特林型激光枪。游戏界面中虽然没有火控框只有一个瞄准环、但实际上正面可锁定的范围相当大、也可以通过扫描键来自动锁定对手。

另为对于血厚的目标、玩家可以依靠悬停来持续攻击、提升伤害输出。每一关的敌人类型也不尽相同、因此不想用金手指的话就需要反复背板和练习来提升技术和成绩。

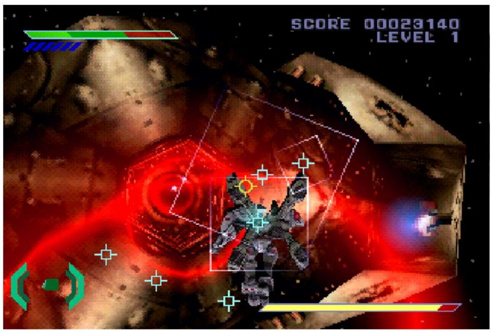


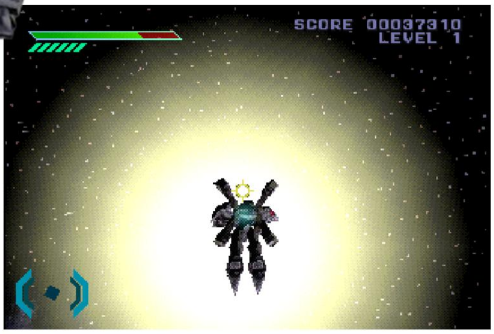
STAGE 01 LAST BOSS MOBILE FORTRESS WOLMUZ

机动要塞 沃尔姆斯级*1

由核心区域和三片厚重的外装甲区域所构成，武器包括由环形能量炮和大量的防空机炮、内部还收容了大量的半有机图博斯型宇宙战斗机
虽然装甲厚重，但也并非无懈可击。要塞主要针对大型宇宙舰艇一类的大型目标，对高机动型的小型单位，反应迟缓。

单位名称	图博斯型宇宙战斗机
出现数量	大量
机体说明	半有机型宇宙侦察机、部署于第14号机动要塞内





BOSS ATTACK

LIFE	1500HP+300HP*3
SCORE	10000PTS+1000PTS*3

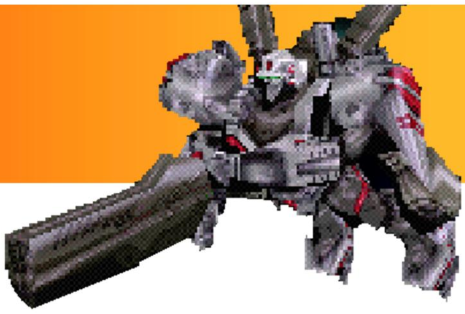
消灭移动炮台后，清除掉里头的人型机动兵器克雷特尔、第一关的关底BOSS就会登场。弱点是被三片装甲板所保护的红色中心部分、对其攻击能持续打出高额伤害。战斗时、作为杂兵的宇宙战斗机会不断涌出，但可以对其无视，专心攻击BOSS的弱点即可。

行星伊特 Extremely Low Orbit 极近轨道

2ND ZONE

2ND ZONE

Extremely Low Earth Orbit of the planet "ETA"



行星极近轨道上

悬浮机动要塞第14号-沃尔姆斯被彻底摧毁、航线安全后，终焉推进者离目标已经越来越近。原来只是监控器上一个光点大小的行星如今已经几乎铺满了屏幕。

但同时、机仔雷达也侦测到了部署与行星同步轨道上的卫星基地。只要这座卫星基地不被破坏，那机体再入大气层时就会让其有机可乘。

所以这作卫星基地也必须破坏掉。

而对于只有脉冲激光型火神炮和锁定光束炮两种武器的终焉推进者而言、只能依靠机体的自我学习能力来提升机体的机动性和攻击力。

不过“阿尔法核心”应该已经看穿了莱斯特 · J · 海明的意图了。除了卫星，来自地面的反击也即将接踵而至……

STAGE 02 ENEMY MOEDE

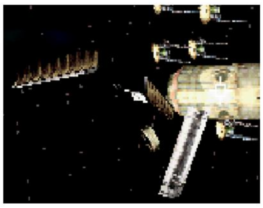
单位名称	默德型无人机
出现数量	7个编队 35架
机体说明	由“阿尔法核心”制造出的半有机型制宇战斗机

STAGE 02 ENEMY H102 ROCKET

单位名称	H102型三段式大型火箭（搭载战斗卫星扎拉赞[注]）
出现数量	2波4枚（内置战斗卫星20颗）
机体说明	可将卫星发射入轨的大型火箭，内可容纳5颗卫星

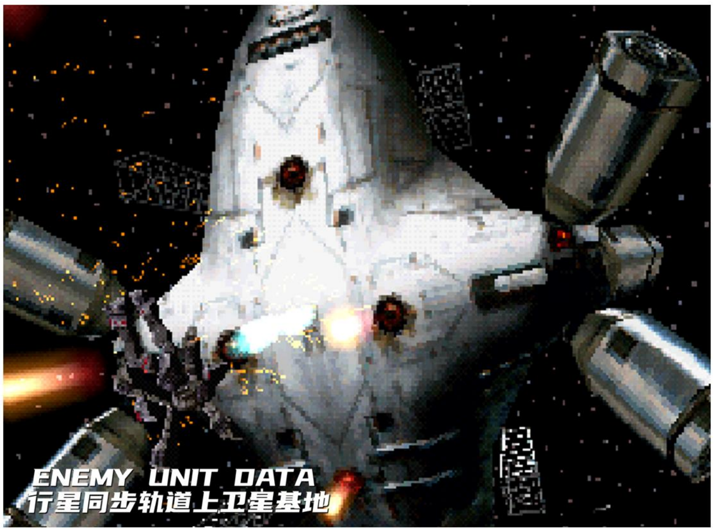
注：ZANZARA 意为蚊子。

STAGE 02 ENEMY ZANZARA



单位名称	战斗卫星“轧拉赞”
出现数量	20颗（搭载于2波4枚的H102火箭内）
机体说明	配备光束炮、侦测到敌机后会就随机展开机动

STAGE 02 MIDDLE BOSS REBUILDING COSMOSATION



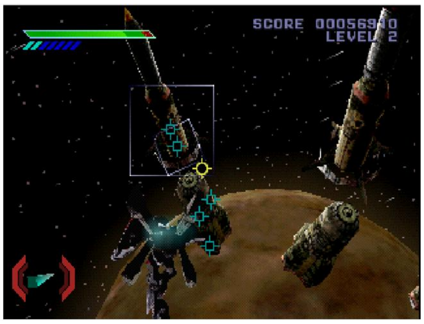
宇宙空间站*1

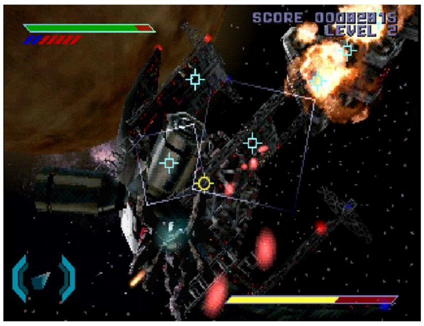
建造于行星“伊特”、用于负责补给的大型轨道空间站。
其上还部署了一定的防御力量，包括大量的无人机和大型光束炮。
结果宇宙空间站在人类一方的建造过程中就先一步被“阿尔法核心”所抢夺，成为了终焉推进者进入星球的拦路虎。

单位名称	莫杜拉B/D/P型
出现数量	大量
机体说明	部署于宇宙空间镇内、组合式的多用途武器舱

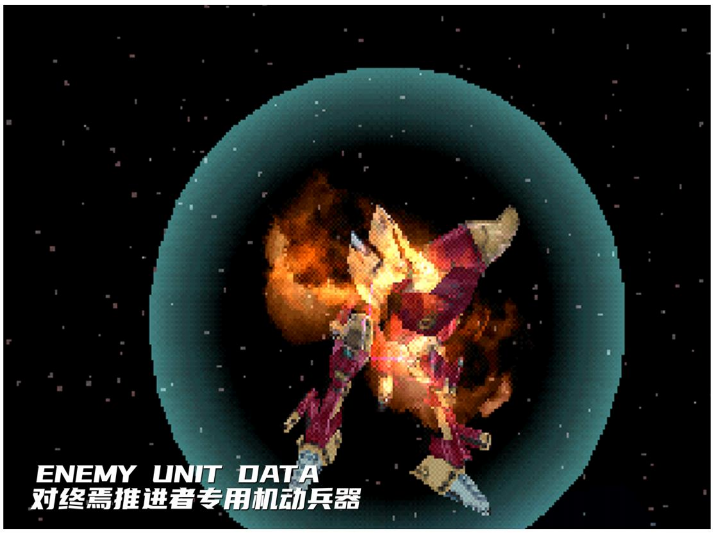
GAME GUIDE 游戏心得体验

第二关的整体难度也很低。
初始多波次的小飞机攻击。有2波从星球方向出现大型火箭。会有小型战斗卫星从火箭上脱离。歼灭所有小卫星后宇宙空间站登场。本身能力很低，基本只能被动挨打。将其摧毁后关底BOSS登场。





STAGE 02 LAST BOSS BETA BOOST VER 1.0

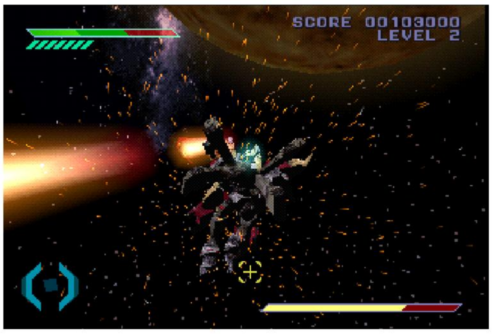


机动兵器 始源推进者*1

“阿尔法核心”根据终焉推进者所研制的仿制机。

机体的个头比终焉推进者足足大了两倍有余，综合推力等纸面性能也更高，但AI是否能发挥其100%的威力还是个未知数。携带武器只有一把轻型的收纳式光束铳。但除此之外，它能够以高速冲撞来进行格斗攻击。

单位名称	始源推进者Ver1.0
出现数量	不明
机体说明	不同版本的Beta boost、似乎存在于不同时空



BOSS ATTACK

LIFE	4000HP
SCORE	10000PTS

跟BETA BOOST的第一次对决，其性能此时一般般，主要是机动性和防御力较高。其2种攻击方式中，激光弹的威胁较小，反而是高速冲撞有时比较难防御。总之并不是很难缠的对手啦，利用自身的机动性和锁定光束炮将其击破过关。之后还会有继续交锋的机会。

97

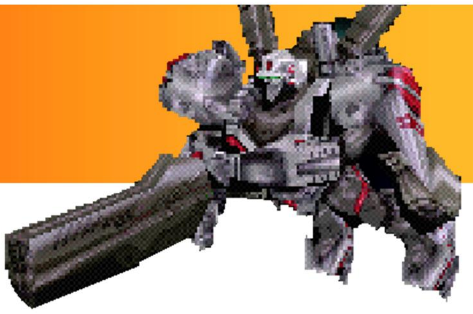
行星伊特大气同温层

The Stratosphere of Plant ETA

3RD ZONE

3RD ZONE

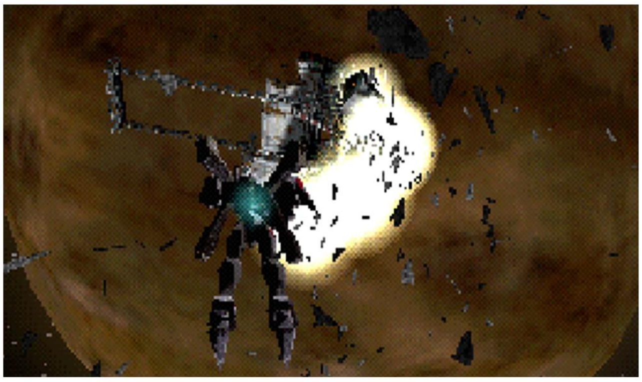
The Stratosphere of Plant "ETA"



行星大气同温层

STORY

莱斯特·J·海明驾驶着终焉推进者突破了行星轨道上的兵器防御圈、终于成功再入了行星“伊特”的大气层内。
那个可以回溯时间的时间穿梭机被部署在了星球的极点内、就好像将两个极点相连在一起了一样。其长度几乎和星球的直径一致。
离目标似乎只有一步之遥了。
终焉推进者穿越了大气层后持续向地面下降，但在其必经之路上、“阿尔法核心”所操控的空军大部队正等在那里。
那是由一只包括超重型战略轰炸机在内的规模庞大的空天部队。
就在那斜阳所染红的空中、激战一触即发。



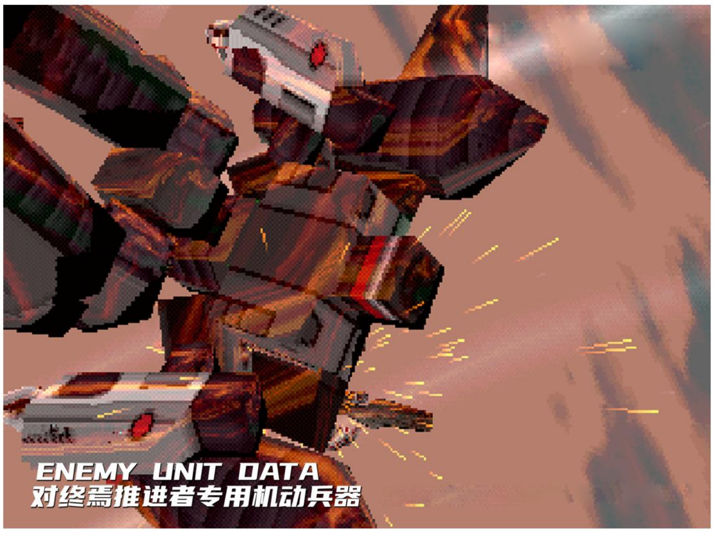
STAGE 03 ENEMY THEROPH

单位名称	大气层内使用战斗机“塞洛夫”
出现数量	16个编队 76架+4（HARD模式）
机体说明	载人制空战斗机，被阿尔法核心所夺取

STAGE 03 ENEMY TRICKY CLAW

单位名称	垂直起降战斗机“诡诈之爪”
出现数量	1个编队3架
机体说明	具备VOLT功能的战斗机，安装有机械臂装置

STAGE 03 MIDDLE BOSS HERBARCHER

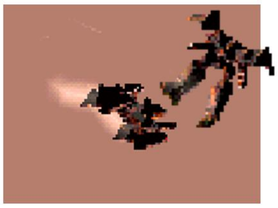


赫伯弓手机甲*1

一款实验型的空战兵器、在测试过程中被“阿尔法核心”所抢夺 。

作为一款大型机动兵器、机体可在人型的常规飞行模式和专门的空战模式间通过变形来变换。

空战模式拥有更高的机动性，而人型模式下可以大量发射两肩的微型导弹来覆盖对手。



单位名称	赫伯弓手
特殊武器	微型导弹荚舱
机体特点	机体可变、通过齐射跟踪导弹来压制对手

GAME GUIDE 游戏心得体验

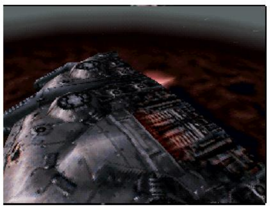
第三关虽然还是以没有什么威胁的杂兵为主，但开始提升强度。主要是开头的十数波战斗机编队，出现的非常密集，而且是从四面八方涌过来、即便是以LV3的机体来说，也很难将其全数歼灭。但还是要尽可能的提升歼敌率。攻击机伴随着最后一波战斗机编队出现过后，中BOSS、可变机动兵器登场。BOSS的导弹威胁不大，但血量比较厚，且要防止与其过于贴近因碰撞而产生伤害。其他就没有什么要注意的地方了。将其摧毁后关底BOSS登场。

STAGE 03 LAST BOSS PENTIMAGRAW BOMBER

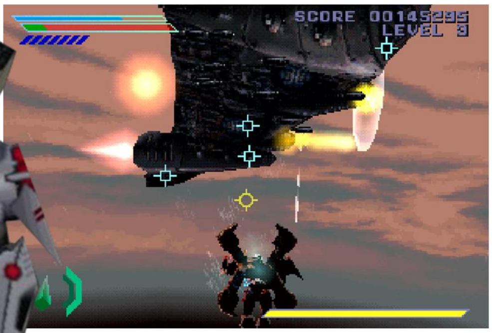
彭提格劳*1

代号“彭提格劳”的这架巨型飞翼机全宽超过320米、除了拥有多样的对地、对空武器，火力非常的厚重外，其防御力也是一流，是实至名归的空中堡垒。

原本是作为人类在行星“伊特”的空中屏障而建造部署，没想到被“阿尔法核心”所劫持。



单位名称	彭提格劳
特殊武器	制导型光束炮、对地炸弹、弹幕型防空炮塔
机体特点	优秀的防护力和对空火力



BOSS ATTACK

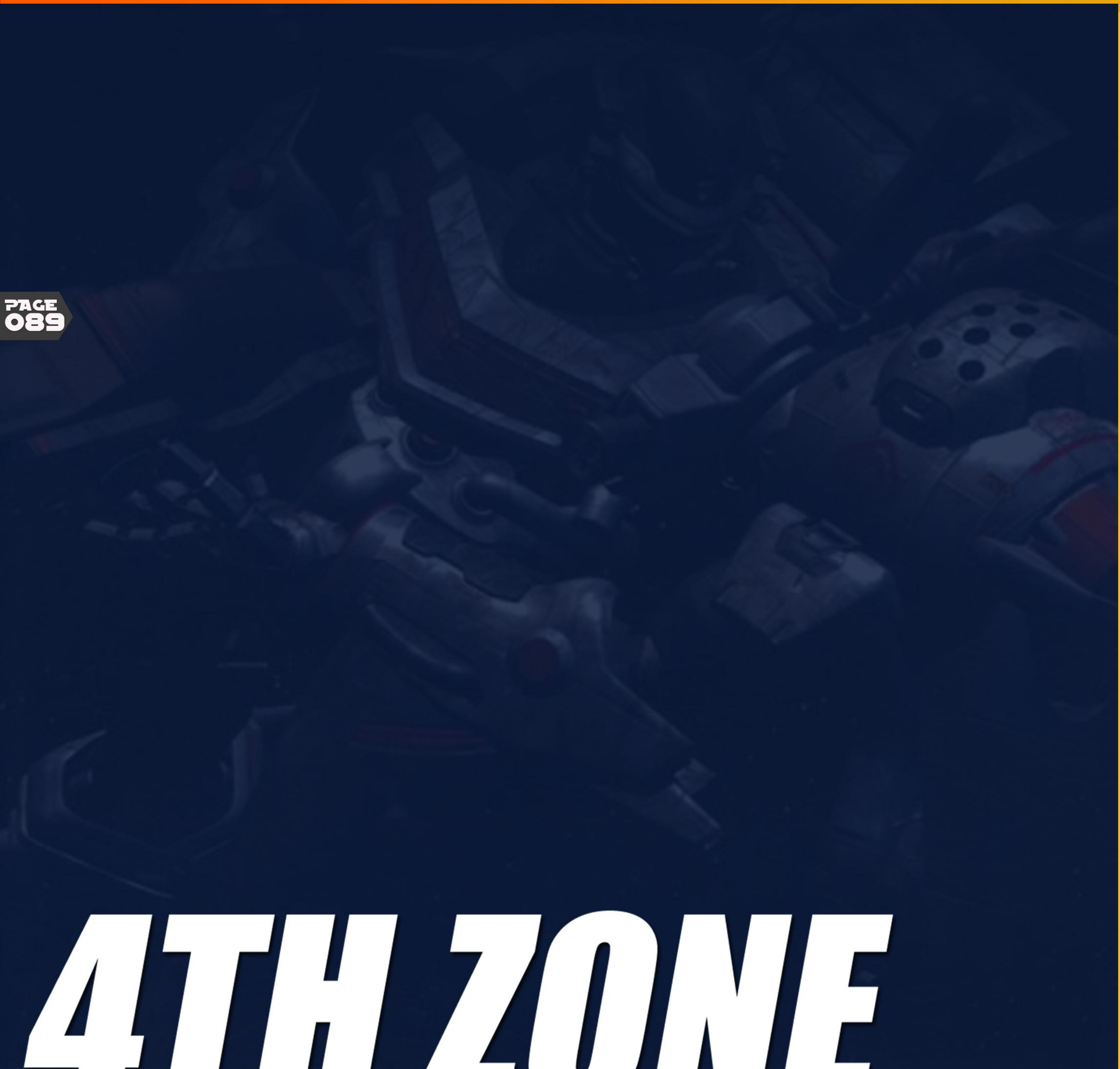
LIFE	10000HP+5*[BOMB]
SCORE	35000PTS+100*[BOMB]

比较简单的一场BOSS战。轰炸机虽然看上去火力惊人，打开时五光十色的炮火漫天飞舞，但命中率奇低。玩家只要专心锁定→攻击即可。

主要的弱点是腹部、另外摧毁机腹扔下的炸弹也是可以加分的。

行星伊特行星地表上

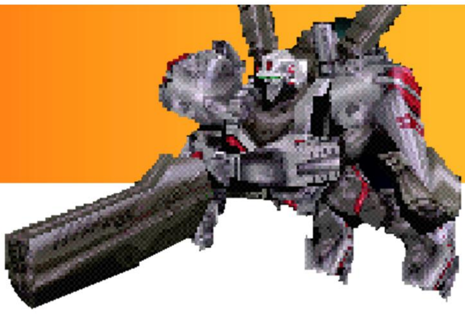
The Planetary Surface



4TH ZONE

4TH ZONE

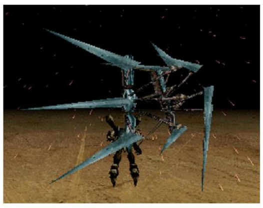
The Planetary Surface of "ETA"



行星的地表之上

随着“彭提格劳”大型战略轰炸机如折翼的黑色天使在空中陨落，“阿尔法核心”所操控的敌方空军丧失了核心进攻能力、就此溃散。
恶战结束之后莱斯特 · J · 海明驾驶着终焉推进者终于抵达了行星的地面、一边掠过地面一边朝着时间穿梭机的入口飞去。
期间海明打开了自动含蓄模式，然后短暂的进行了休整、补充了食物，进入了超短期的深眠模式。
不过，在必经之路上、包括人类之前所使用的资源挖机船“尺蠖蛾”在内的化作了“阿尔法核心”傀儡的大量奇特机械和狂暴化的本土生物，已经埋伏在了那里。
大量的沙尘在天空中卷起滚滚暗云，宛如无光的黑夜，一场恐怖的大战在所难免。

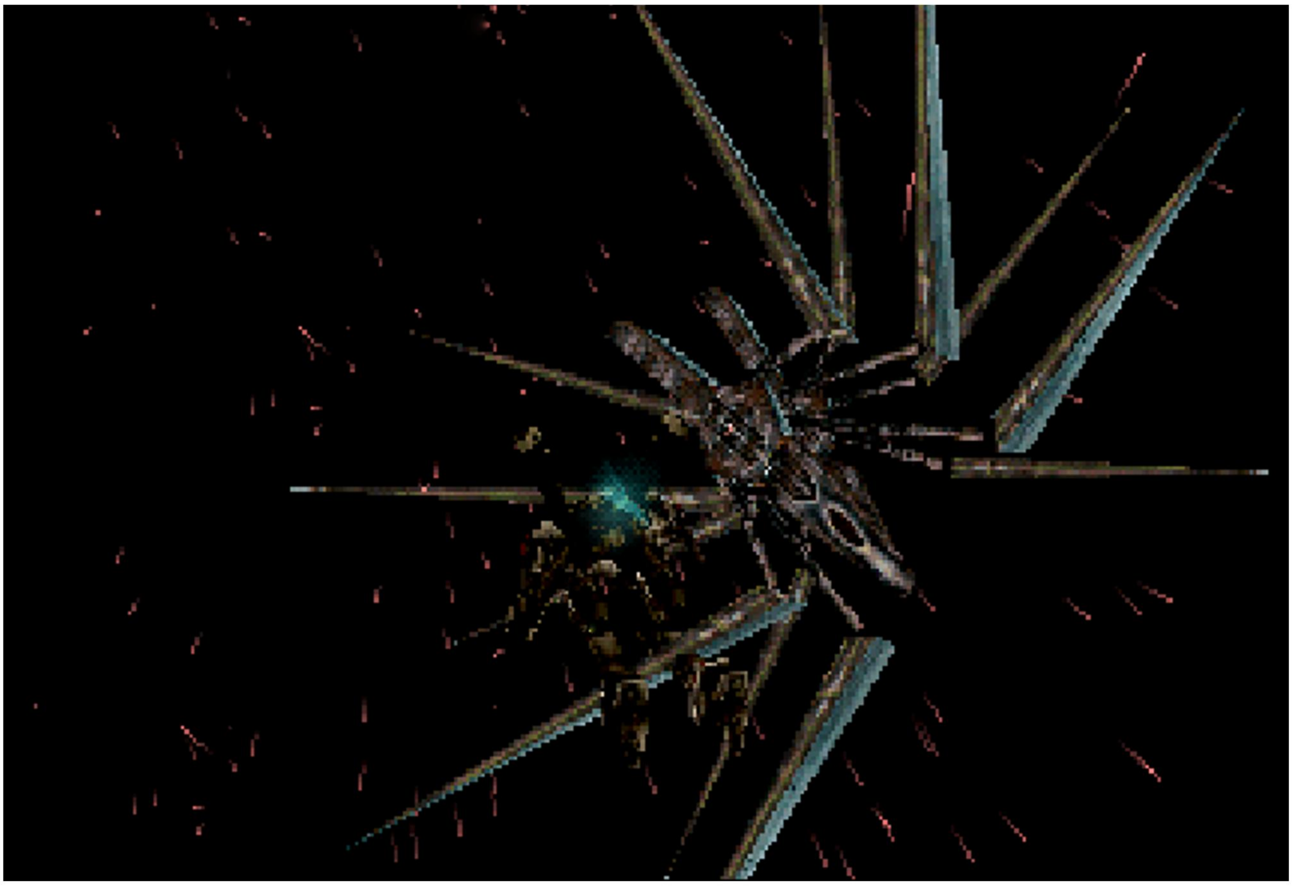
STAGE 04 ENEMY GYKNOWNET



单位名称	蜘蛛型机器人“吉诺威特”
出现数量	5个编队 30架
机体说明	进行高高度的跳跃，然后对敌人采取拱顶式进攻

STAGE 04 ENEMY GROM MECH

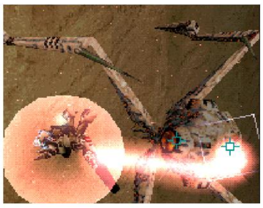
单位名称	格罗姆机甲
出现数量	5个编队17架
机体说明	可潜伏地下扰乱对手，本身没有装备任何武器



STAGE 04 MIDDLE BOSS MEBEY MECH

实验机甲米贝*1

大型的半有机体型机甲兵器。
虽然看上去像是更高级版的大号“吉诺威特”，但其机理完全不同、在顶部躯干的位置安装有可以吸收敌机能源的光束射出装置。
若被光束捕捉、机体的能量会被抽干殆尽为止，是非常诡异且难缠的实验型无人战斗兵器。



单位名称	米贝
特殊武器	顶部的牵引光束可以吸收敌机能源
机体特点	产生牵引光束的躯干区域非常脆弱

STAGE 04 MIDDLE BOSS RUCURA

生物兵器 戮库拉*1

原本是栖息在行星“伊特”上的某种大型当地生物，虽然看似凶暴但其实是非常温顺的滤食性生物。

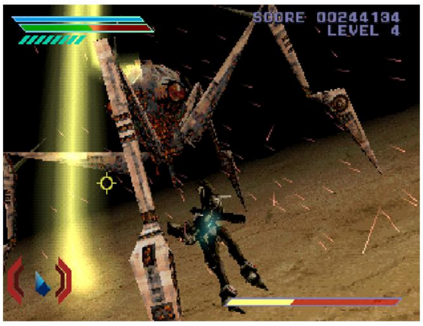
但因为“阿尔法核心”的DNA实验而开始发狂。

要注意其头部。值得一提的是戮库拉和可以在宇宙中飞行的“德库拉”都是同一种群的生物。

单位名称	戮库拉
特殊武器	身体巨大的咬合力和吞噬力
机体特点	巨大且狂暴、会一直追踪猎物，本身很难杀死

GAME GUIDE 游戏心得体验

第四关杂兵分别来自天上和地下。头5个波次的蜘蛛机器人都是从天而降、而后面几个波次的杂兵机器人则从地下冒头。用定身悬停攻击会比较方便。之后出现第一个小BOSS，被它光束抓住会你吸收你的血量。虽然如果被其抓住的话可以对其射击进行摆脱，但难点是如何有效回避来自光束的攻击。另外弱点是其躯干区域，将其消灭后会出现另一只巨大生物，意外的并不难打。虽然看着吓人但防御力不高。将其消灭后关底BOSS登场。



STAGE 04 LAST BOSS MOBILESHIP INCHWORM

机动战舰尺蠖蛾*1

原本是一艘用于采集石油的资源挖掘船，部署于行星“伊特”、平时可低空在星球表面巡航。

而在被“阿尔法核心”控制后加装了大量的重型武器，包括大型机械臂、防空炮塔和蛛网型光束炮等、成为了名副其实的高机动陆地巡洋舰、是非常难缠的存在。

单位名称	尺蠖蛾
特殊武器	制导型光束炮、对地炸弹、弹幕型防空炮塔
机体特点	优秀的防护力和各种防空火力，没啥弱点

BOSS ATTACK

LIFE	8000HP
SCORE	40000PTS

第一场比较难啃的BOSS战。敌机高攻高防，且武器五花八门，包含有范围杀伤的武器，正常攻略的话一般会陷入持久战。如果不想和其周旋的话就用必杀技，如果蓝条全满的话可以一次性干掉其90%的血量、后面基本就高枕无忧了。

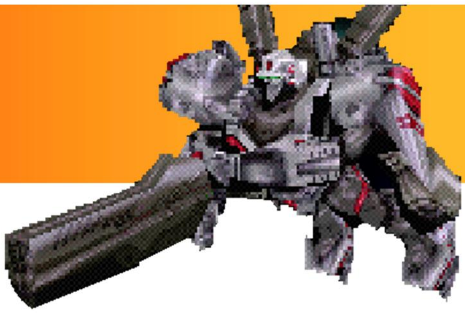
注：inchworm特指尺蠖蛾（学名：Geometridae）的幼虫阶段，其特征为身体呈细长圆柱状，体色多与栖息环境相似运动时通过收缩伸展实现"丈量式"移动，行进轨迹呈波浪形。

行星伊特时间穿梭机

The Timesheft in Planet

5TH ZONE

5TH ZONE
The Timesheft in Planet "ETA"



在时间穿梭机内

资源挖机船“尺蠖蛾”在剧烈的爆炸声中轰然解体、冲天的烈焰将“伊特”的无光之夜撕裂，而被其照亮的着终焉推进者的身影已经出现在了时间穿梭机的入口处。
设施附近的防空炮塔开始自动瞄准入侵者、全速开火。
在漫天的光幕中、莱斯特 · J · 海明驾驶着终焉推进者以不可思议的速度穿越了火线，冲入了设施内。
在没有尽头的通道的另一头、是153年前的地球（时间坐标1946），“阿尔法核心”传送过去的真空管就在那里才对。
不过为了能够安全的通过时间穿梭机，终焉推进者首先要清理掉部署在其中的敌方防御力量、接下来又不免将迎来一场恶战。

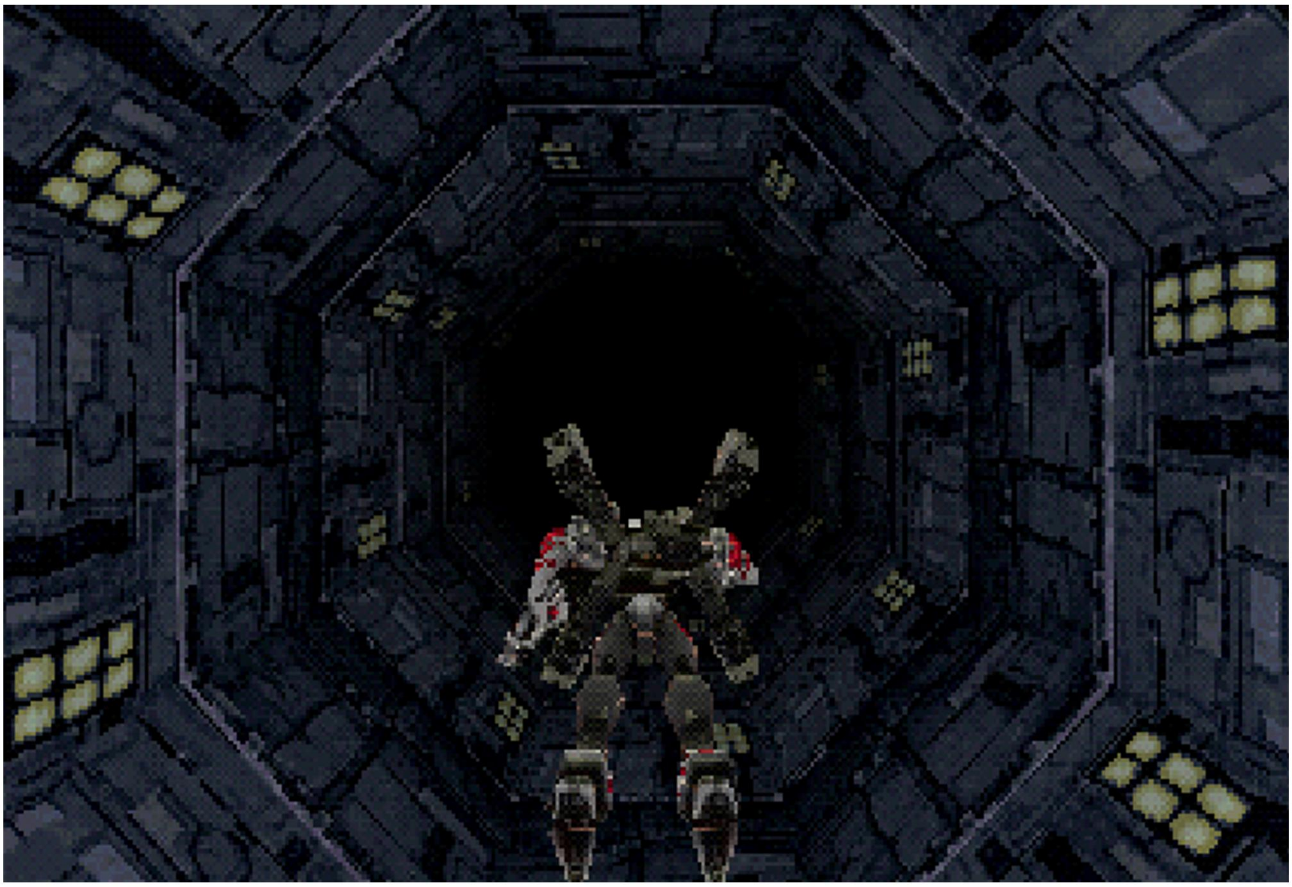
STORY

STAGE 05 ENEMY CUBYWOW

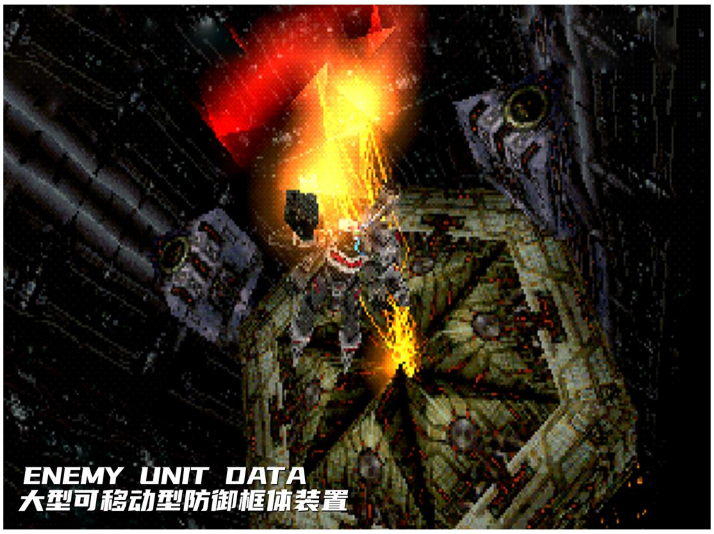
单位名称	库比沃
出现数量	4个编队 24架
机体说明	“阿尔法核心”研制的一种小型飞机、可发射导弹

STAGE 05 ENEMY PUTYUN

单位名称	普缇
出现数量	5个阵地 30台
机体说明	部署在时间穿梭机内、用于击退入侵者的固定炮台

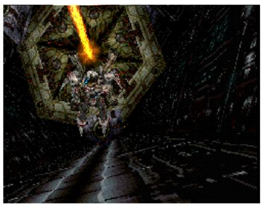


STAGE 05 MIDDLE BOSS RAKRAY



防御体拉克雷*1

原本是部署在时间穿梭机内的一种可移动式间隔墙，在被“阿尔法核心”侵蚀后又追加了攻击性的武器、成为了攻防一体化的屏障。
对于任何的入侵者来说都将是梦魇般的存在，不过其运作的距离有限，若能在此期间扛过其疯狂的攻击，则就能逃出生天。



单位名称	拉克雷
特殊武器	机体中心的火花型光束发射后可以黏住敌机
机体特点	可摧毁、但在登场一段距离后就会停止

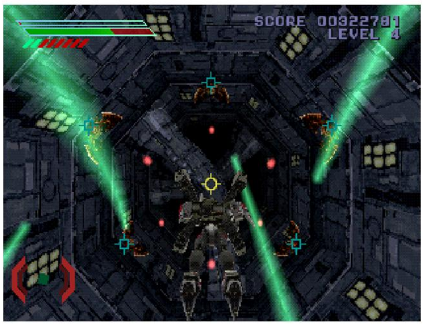
BOSS ATTACK

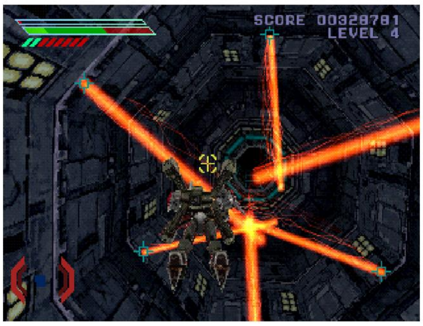
LIFE	4000HP+2000HP
SCORE	15000PTS+3000PTS

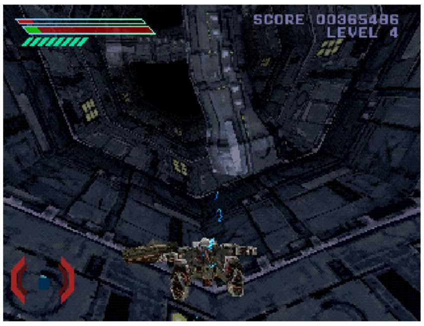
比较难啃的中BOSS战。首先掉头攻击是本关与中BOSS战斗的必要技能、要会活用。战斗开始后首先集中火力摧毁BOSS的核心区域，让其的火花武器尽快失效，其后BOSS的攻击模式改为来回在自机间移动，被其撞到的话会损失不少的血量，而且经过一定时间后这家伙就会自动离场，所以必须在此期间将其摧毁获取分数。

GAME GUIDE 游戏心得体验

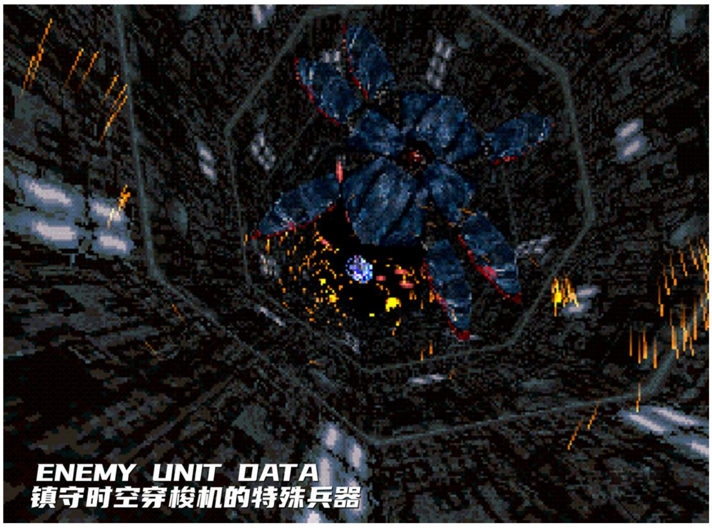
本关的流程难度提升明显。虽然杂兵依然只是以送分为主，但出现了障碍陷阱区域，而且比较要命的是上下左右可机动的空间相当有限，一个不小心就会因为撞到地形而减血。
此外本关的的敌人会从后方出现，因此掉头攻击也必须灵活运用。
流程经过一定时间后中BOSS拉克雷登场，这是个非常有特色的BOSS。在其被摧毁或离场后会出现一段很长的障碍陷阱区域，这里设置的非常令人反感。反应不行的话只能反复练习背板了。





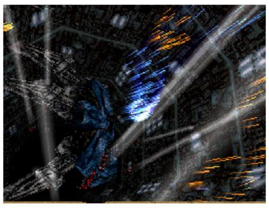


STAGE 05 LAST BOSS ZORGOR THE KEEPER

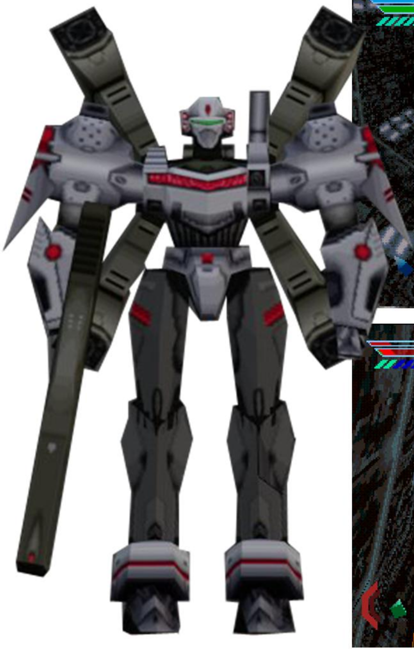


机动兵器 佐尔格*1

部署于时间穿梭机内、拥有多重火力的蜘蛛外形的大型机动兵器。
虽然身形巨大但是利用其多脚的移动装置能够在间穿梭机内快速移动。而武器方面也丰富多彩、配备有大量的实弹和能量武器、是非常恐怖的对手，也是阻挡终焉推进者使用时间穿梭机的最后对手。



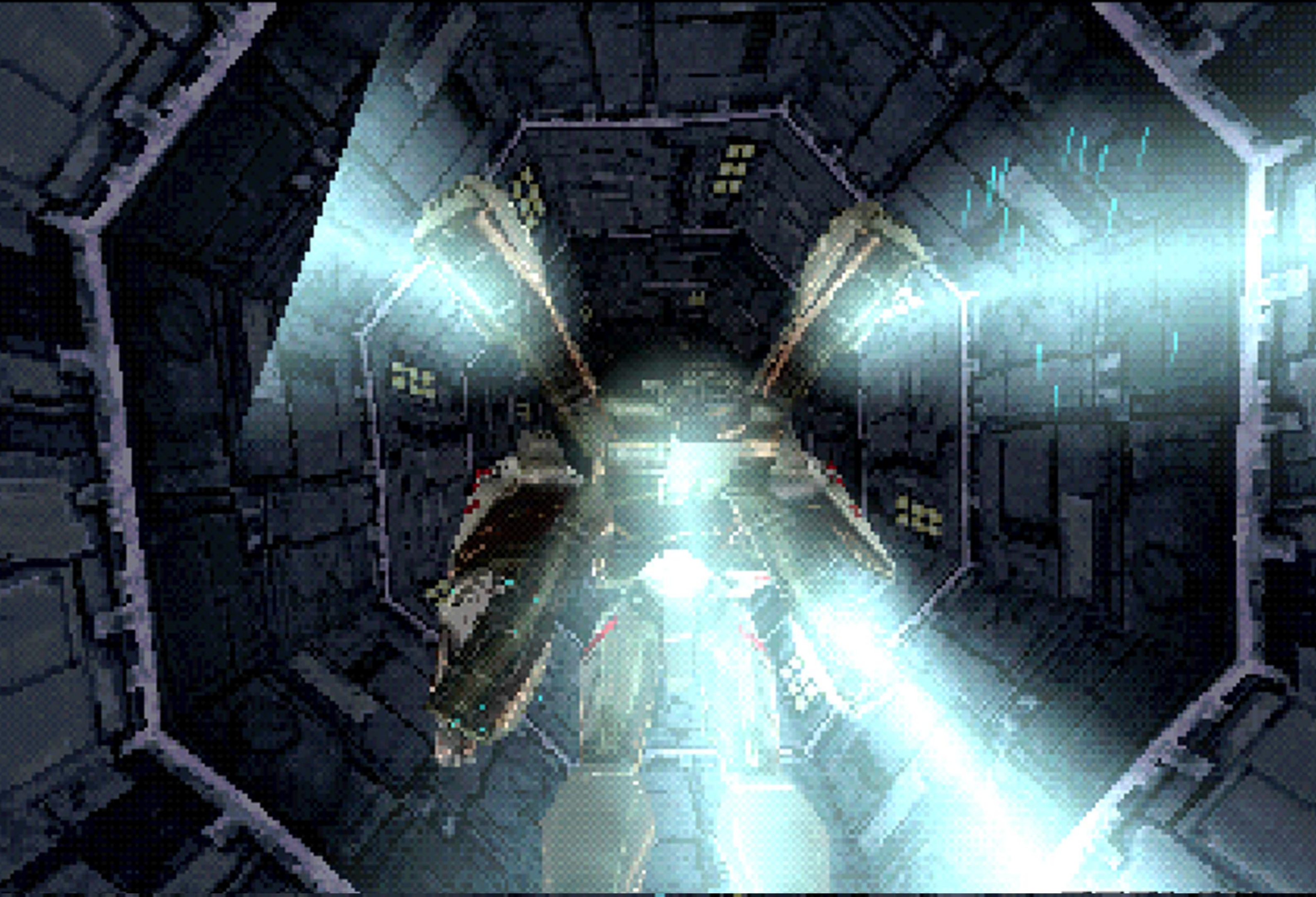
单位名称	佐尔格
特殊武器	导弹、收束型光束炮、光束加农炮等
机体特点	高火力高机动，中间的核心据说是其弱点

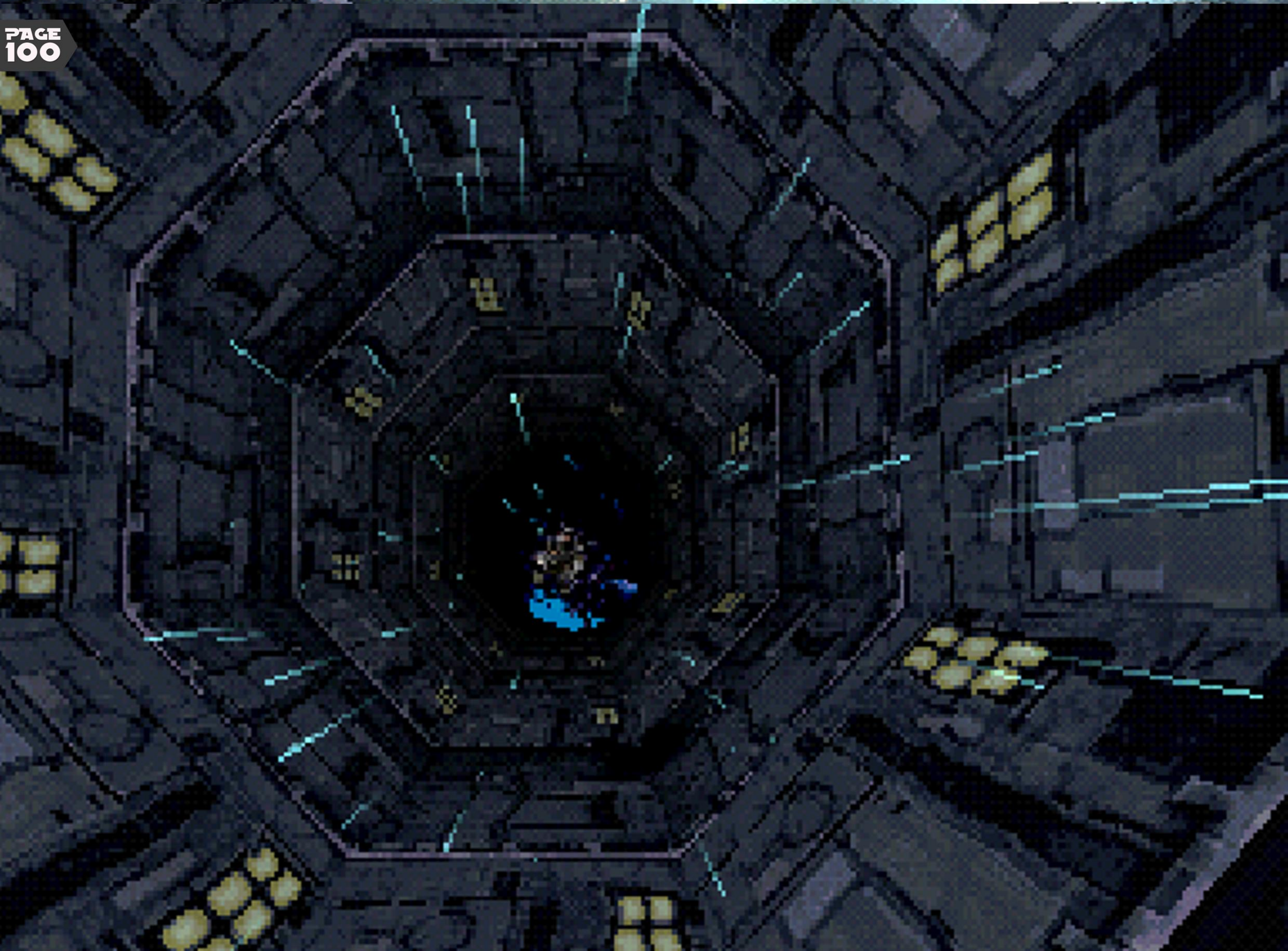


BOSS ATTACK

LIFE	12000HP
SCORE	50000PTS

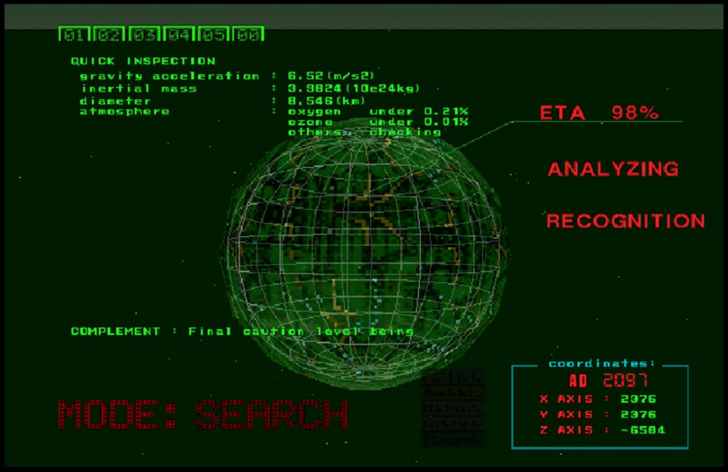
第二场比较难啃的BOSS战、尤其是在前半流程中损血过半的情况下。BOSS蜘蛛火力强防御高、而且会和中BOSS一样来回在通道内移动。除了小心不要被其撞到，还要经常机动去规避其速射火力。据说其弱点是机体中央的红色核心、努力朝其集中火力吧。



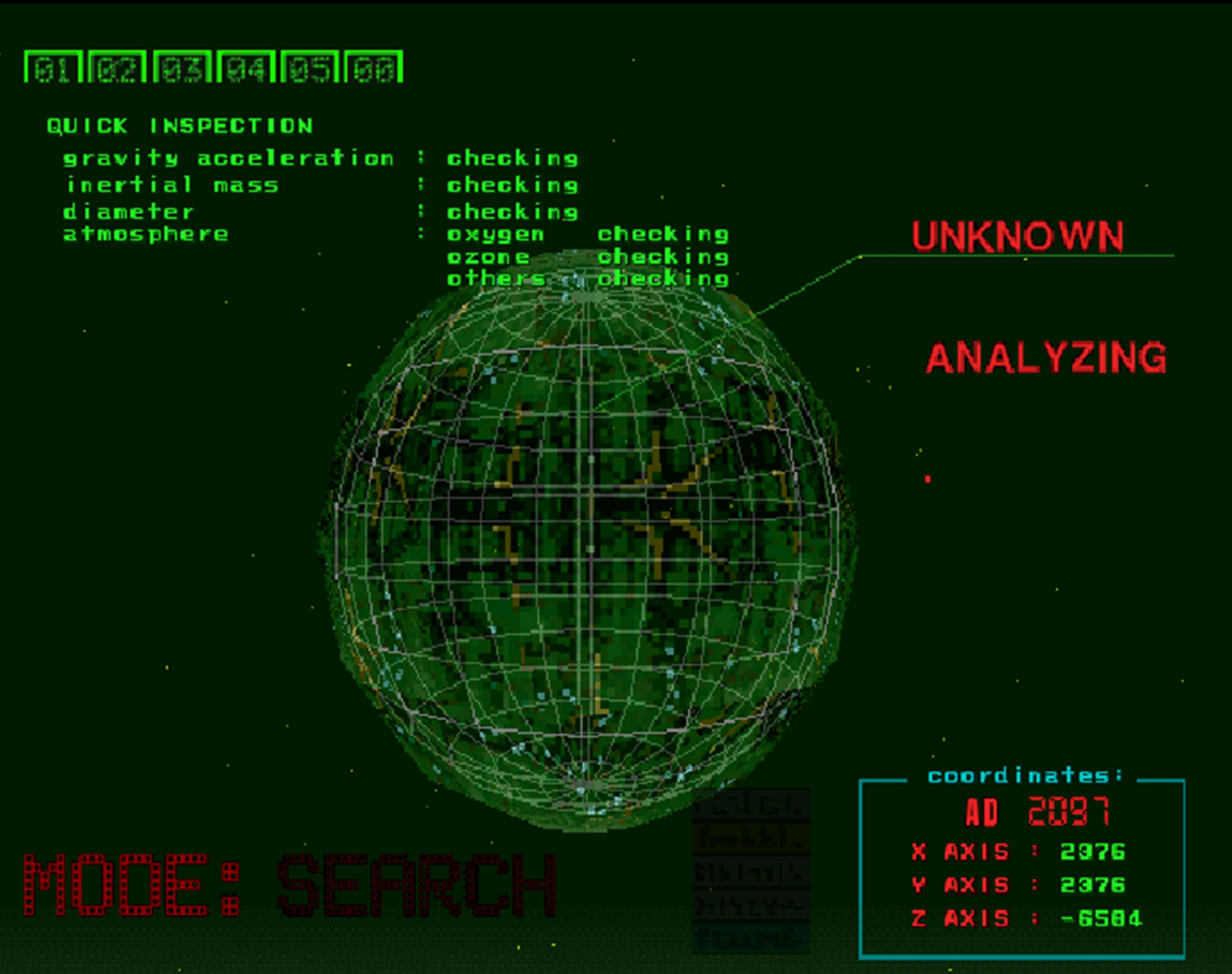


MODE:WARP

CHECK DEF PRE RESULT
WEAPON 80 100 OK
DAMAGE 40 5 OK
ENERGY 80 95 OK
TIME 1946 2097 ERROR


01 02 03 04 05 00
QUICK INSPECTION
gravity acceleration : 6.52(m/s2)
inertial mass : 3.9824(10e24kg)
diameter : 8,546(km)
atmosphere : oxygen under 0.21%
ozone under 0.01%
others checking
ETA 98%
ANALYZING
RECOGNITION
COMPLEMENT : Final caution level being
MODE: SEARCH
coordinates:
AD 2097
X AXIS : 2376
Y AXIS : 2376
Z AXIS : -6584

01 02 03 04 05 00
MODE: SEARCH
coordinates:
AD 2097
X AXIS : 2590
Y AXIS : 11200
Z AXIS : 1236447


01 02 03 04 05 00
QUICK INSPECTION
gravity acceleration : checking
inertial mass : checking
diameter : checking
atmosphere : oxygen checking
ozone checking
others checking
UNKNOWN
ANALYZING
MODE: SEARCH
coordinates:
AD 2097
X AXIS : 2376
Y AXIS : 2376
Z AXIS : -6584

地理坐标：公元 2097年
X 轴: 2376 Y 轴: 2376 Z轴: -6584

简易检测报告
重力加速度: 6.52 米/秒^2
惯性质量: 3.9824 × 10^{24} 千克
星球直径: 8.546 千米
大气构成: 氧气含量低于 0.2%
臭氧含量低于 0.01%

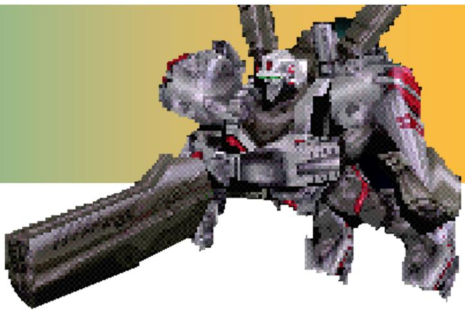
其他普通气体 检测中
分析识别
与伊特相似度 98%
补充
开始最终阶段

未知宙域

6TH ZONE

6TH ZONE

The vicinity of the planet "ETA ENA"



在未知宙域内

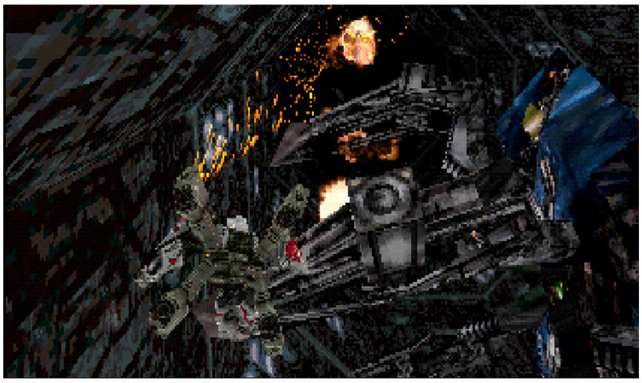
穿越了时间穿梭机后，终焉推进者转入了常规航行模式。记载电脑开始检测跃迁后的时空状态。

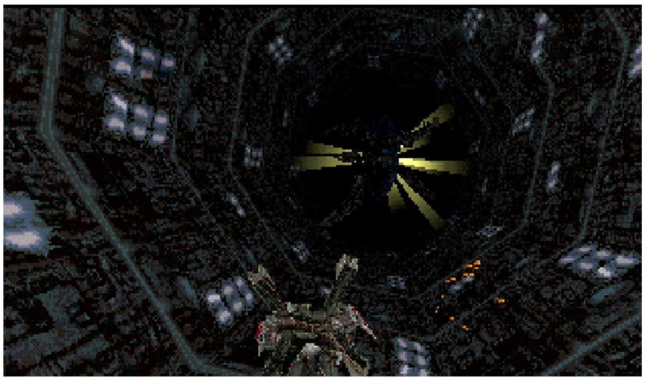
“2097年”。

如果电脑没有弄错的话，终焉推进者只回溯到了不到2年前的时空之中。莱斯特 · J · 海明立刻启动探测器，对周边的宙域开始进行数据筛查。……筛查的结果、附近存在一颗行星，而且那里似乎也建造有与行星“伊特”同等规模的时间穿梭机。几乎同一时刻、机载雷达也侦测到了敌性机体正在接近的信号。

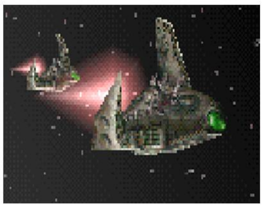
莱斯特 · J · 海明和终焉推进者已经来到了历史被修改后的世界了嘛？这里就是真空管所创作的世界。

STORY





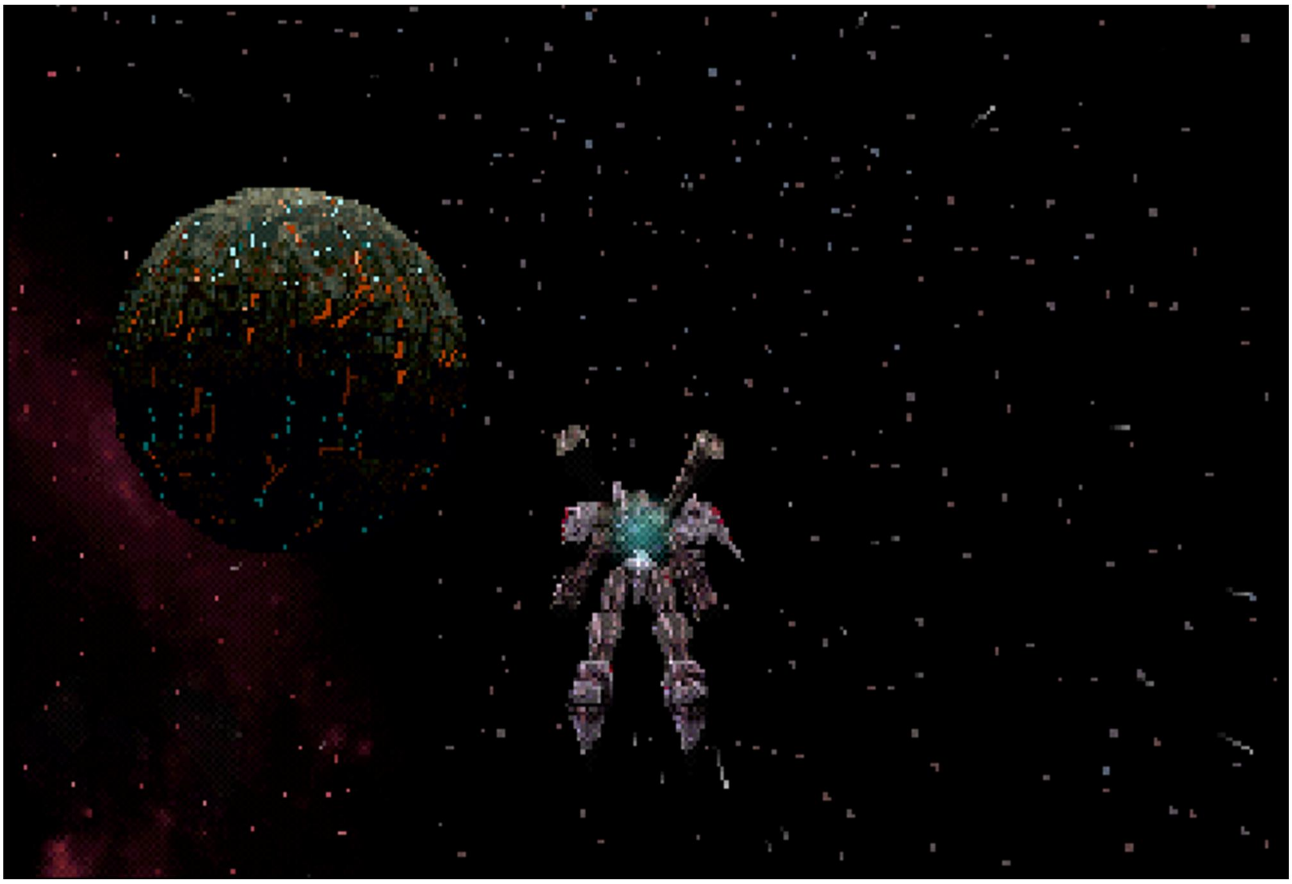
STAGE 06 ENEMY GOZERO



单位名称	戈泽罗
出现数量	10个编队 57架
机体说明	“阿尔法核心”1946版 所研制的半有机体战斗机

STAGE 06 ENEMY ARMDOLL

单位名称	武装人偶
出现数量	4个编队 13架
机体说明	主力人形机甲，采用全自动操作模式，单体性能高



STAGE 06 MIDDLE BOSS BATTLESHIP DELGURET

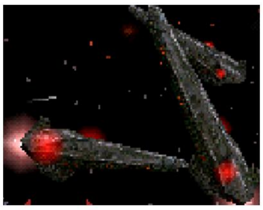
超级战舰 德尔古雷级*1

全长超过256.2米的半有机体大型宇宙战舰，原型是人类联合宇宙军的克洛诺斯级战列舰。在这个时空被“阿尔法核心”[1946版]进行了改造。除了强化火力外，还能通过数据链来操控多艘奇伯兹级宇宙驱逐舰一起行动。同时可以单舰进行超空间航行。

单位名称	德尔古雷级宇宙战舰
特殊武器	特殊镜面式防护罩、舰首超口径光束炮、导弹等
舰艇特点	大功率主炮拥有致命缺陷、会导致护盾解体

STAGE 06

ENEMY ARMEDSHIP CHIBURZ CLASS

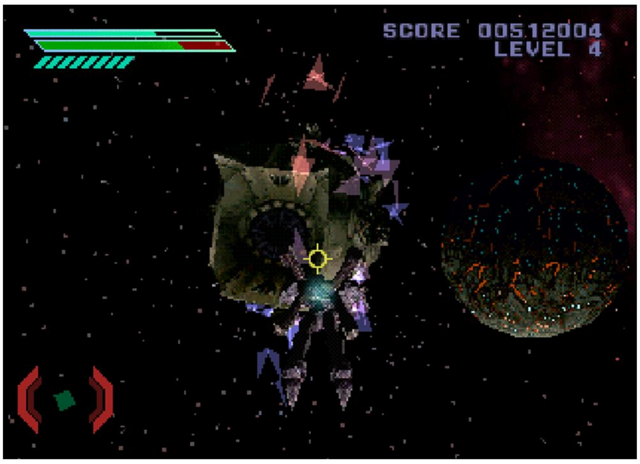


单位名称	奇伯兹级宇宙驱逐舰
出现数量	15艘
机体说明	由旗舰操控、与其一起定型的炮灰型护卫舰艇

BOSS ATTACK

LIFE	5500HP
SCORE	18000PTS

杂兵离场后出现的敌方宇宙舰队，包括15艘驱逐舰和1艘战列舰。因为相对玩家的机体，都是比较笨重的大家伙，所以总体攻略难度不大。首先先要歼灭所有驱逐舰部队，不然战舰的护盾一直开着，无法有效攻击。等驱逐舰全歼后目标的战舰舰首会发射主炮，接着护盾破裂，接下来就可以开始自由攻击了、主要要小心敌舰侧舷的制导炮。



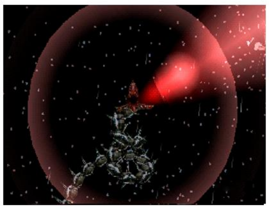
GAME GUIDE 游戏心得体验

在经历了难度非常高的第五关后，终于在第六关又获得了喘息之机。这关除了要花点时间提升歼敌率外，没有特别太难的地方。游戏开始后会有前后14波的杂兵，机甲部队还好，速度比较迟缓，但开头的战斗机却来去匆匆，一口气没来得及歼灭的话就逃走了。等杂兵清完中BOSS宇宙舰队登场，目标是游戏开场动画里的出现过的宇宙战舰的变体。这一段的战斗本身没什么太要注意的地方，将其歼灭后关底BOSS登场。

STAGE 06 LAST BOSS DERCURA

生物兵器 德库拉*1

和戮库拉一样原本都是栖息在行星“伊特”上的大型生物，被“阿尔法核心”1946版进行了DNA和机械化的双重改造，变成了破坏力更为惊人、且能够在宇宙空间中活动的半有机兵器。
主要武器是口器中的能量炮，此外核心的头部还那装有能够反射光束的镜反射型护盾装置。

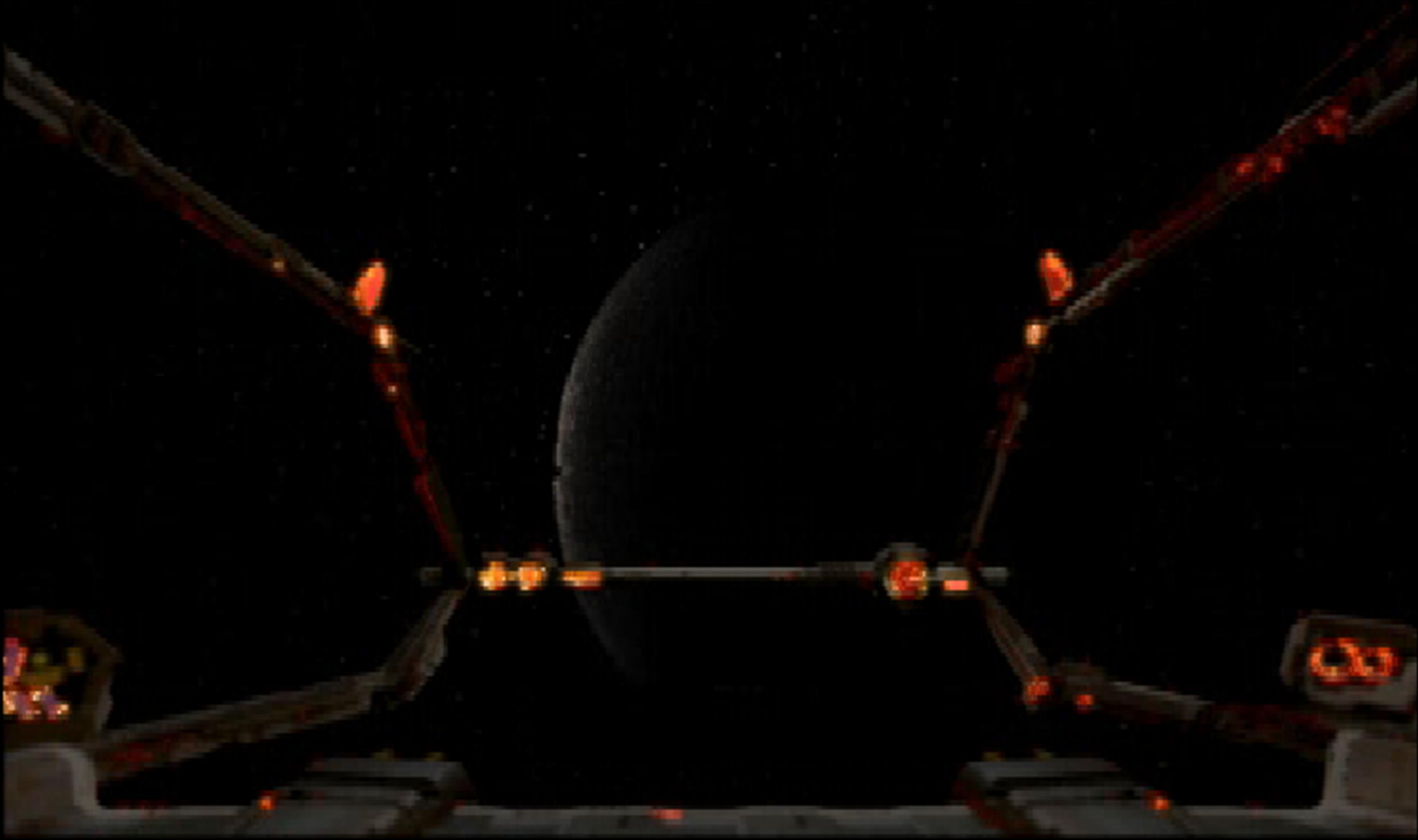


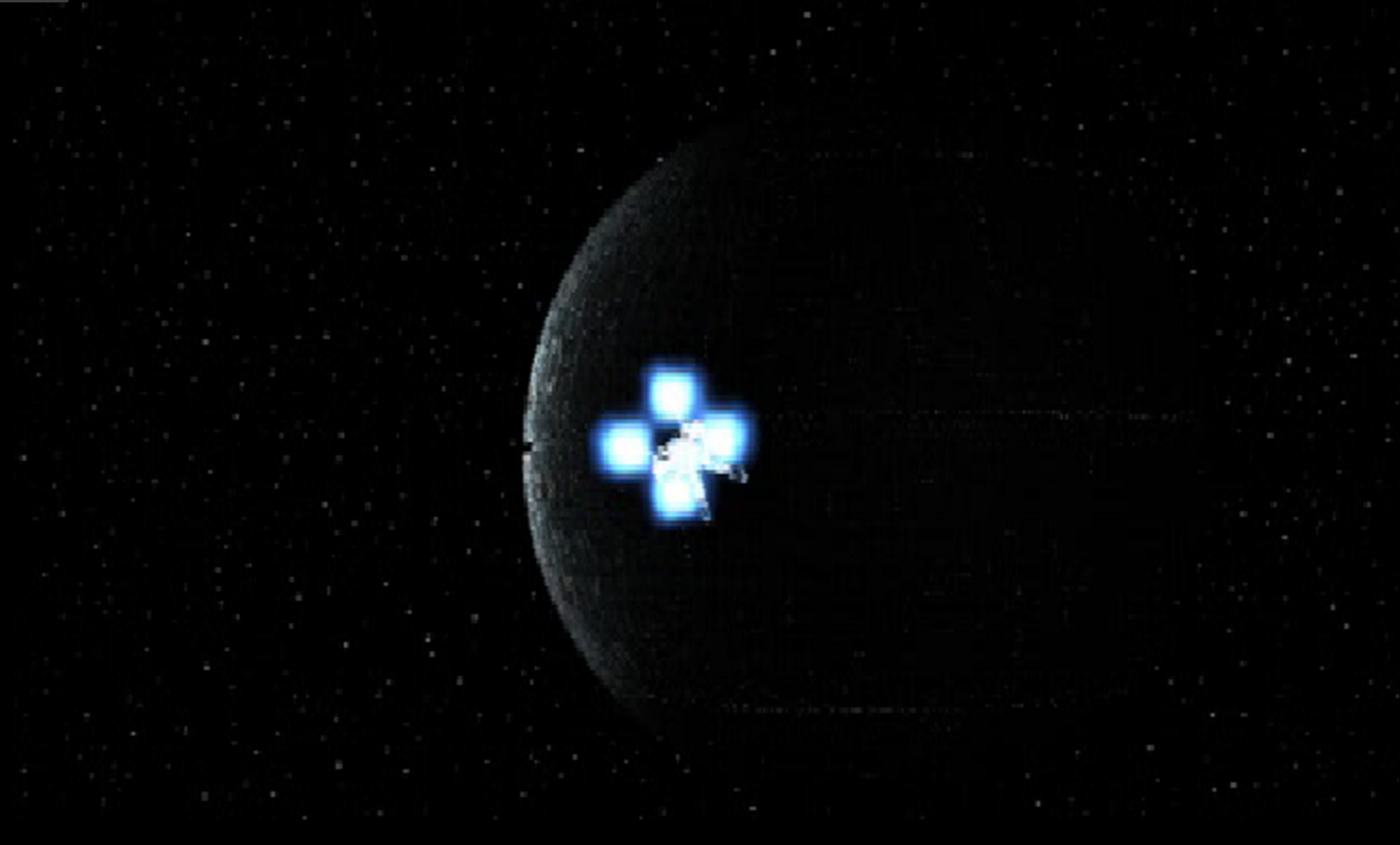
单位名称	德库拉
特殊武器	特殊护盾、光束加农炮
机体特点	关节之间似乎比较脆弱、生存力强

BOSS ATTACK

LIFE	7 000HP
SCORE	60000PTS

不是很难的一场关底BOSS战、因为又回到了空旷的宇宙空间，可以充分利用自机的机动性。战术方面、由于BOSS的头部核心区域有护盾保护、所以先要消灭其躯干、基本上躯干消灭的七七八八、再打剩下一个头后就基本能破其护盾了。



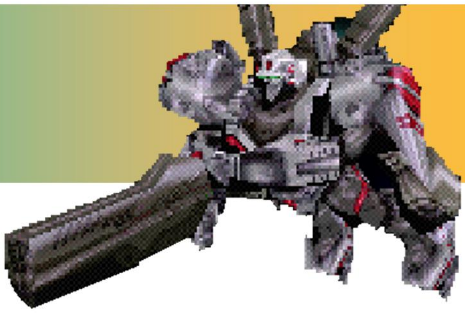


机械行星伊特表面 "ETA ENA"

7TH ZONE

7TH ZONE

The vicinity of the planet "ETA ENA"



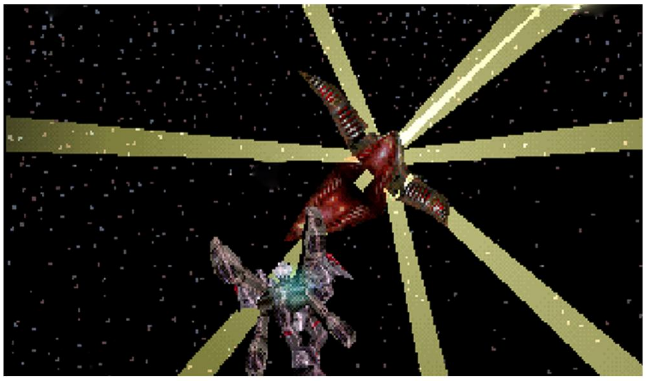
机械化要塞行星

2097年、莱斯特・J・海明所来到的是已被篡改的时间线，在这里、“阿尔法核心”1946版已君临整个世界。

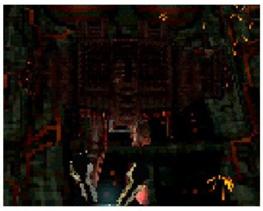
终焉推进者歼灭了行星轨道上的舰队和巨大生物，开始再入大气层。这里被识别为“伊特-ena”、已经是一颗经过了完全机械化改造的要塞星球。其星球表面通过“阿尔法核心”1946版之手被改造成了如同构造体一般的面貌。

无数的探照灯自黑暗中探出头来、如同发光生物的触手一般在四处打探。终焉推进者的身影时不时浮现于其中。

而在由大量兵器所构筑的防线的尽头、是曾经在主宇宙交锋过一次的始源推进者、但性能更为强大。



STAGE 07 ENEMY HARPY TYPE D

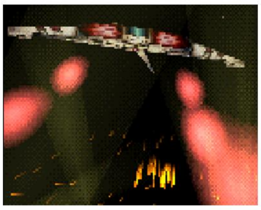


单位名称	哈耳庇厄D型步行坦克
出现数量	4个编队 16架
机体说明	利用人型兵器技术而研制的步行坦克，气密性很高

STAGE 07 ENEMY SWALLOWTAIL

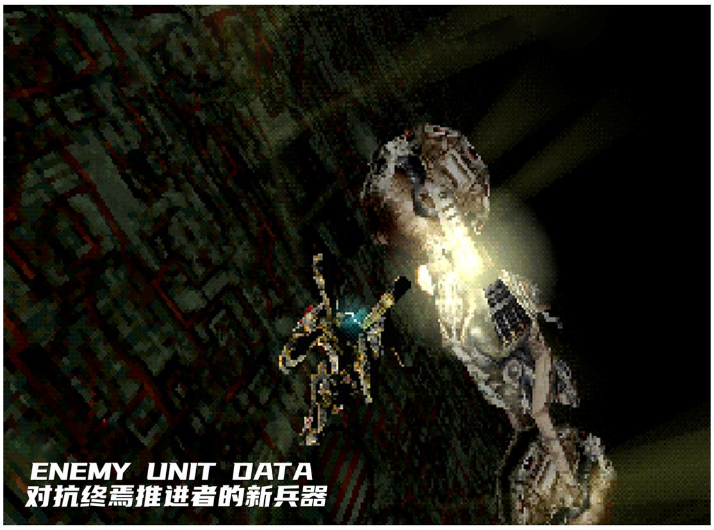
单位名称	燕尾形大型运输机
出现数量	4架
机体说明	专门用于运送步行坦克小队的超重型运输机

STAGE 07 ENEMY BUMERAH



单位名称	布梅拉
出现数量	2个编队13架
机体说明	对地支援用的轻型攻击机、主武器是光束加特林炮

STAGE 07 MIDDLE BOSS MAD CYCLE



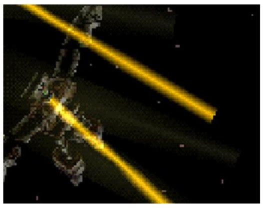
机动兵器 疯狂摩托*1

由“阿尔法核心”[1946版]完全原创的战术机动兵器。本质上是两架货运摩托机甲、这是一种可以飞行的无人高机动型兵器、而“疯狂摩托”则是两台同型机变形后通过中间的武器装置连接起来、成为了类似摩托车形态的新兵器系统，实现了重火力和机动性。

单位名称	疯狂摩托(组合形态)
特殊武器	光束炮、导弹等等
机体特点	机体可分离、机动性很高

STAGE 07

ENEMY CARGO MOTORAD



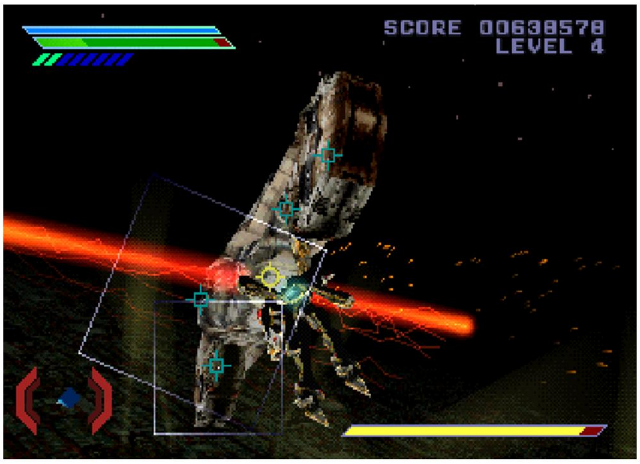
单位名称	货运摩托机甲
出现数量	2台
机体说明	可以飞行、发射光束武器对目标进行持续的轰炸

BOSS ATTACK

LIFE	4000HP+1500HP*2
SCORE	24000PTS+10000PTS*2

初始杂兵退场后出现。有两个形态。摩托车的形态机动性很高，而且其除了会用导弹进行轰炸，光束长矛一样的武器也能从车身左右展开，所以不要与其靠的太近。

第一形态摧毁后车头尾的两个机甲会分离、展开人型形态，在空中一边盘旋一边轰炸，不过这2个家伙非常脆皮、基本上一梭子就能将其打爆。



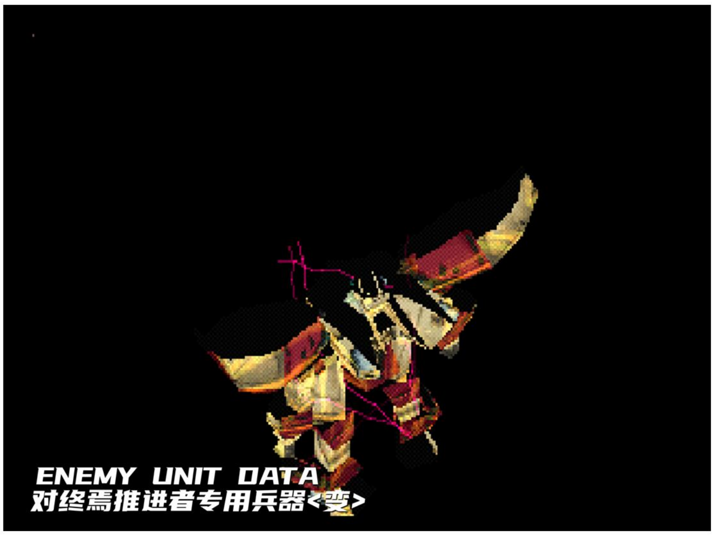
PAGE 111

GAME GUIDE 游戏心得体验

倒数第三关了，修正时空中的伊特已经被提前占领，并进行了机械化的改造，整个地表都被一望无垠的构造物所覆盖、其风景完全一变、前后对比一下非常有意思。

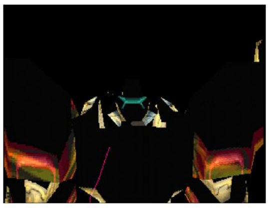
话虽如此，流程中的杂兵也是不堪一击，要做的就是尽量提升歼敌率。步行坦克机甲、运输机和攻击机的数波敌人退场后中BOSS摩托车登场。虽然也不是很难打但不要太掉以轻心，尽量多留存HP。将其歼灭后关底BOSS、BETA BOOST这个宿敌将再次登场，接下来的BOSS战才本关的难点。

STAGE 07 LAST BOSS BETA BOOST

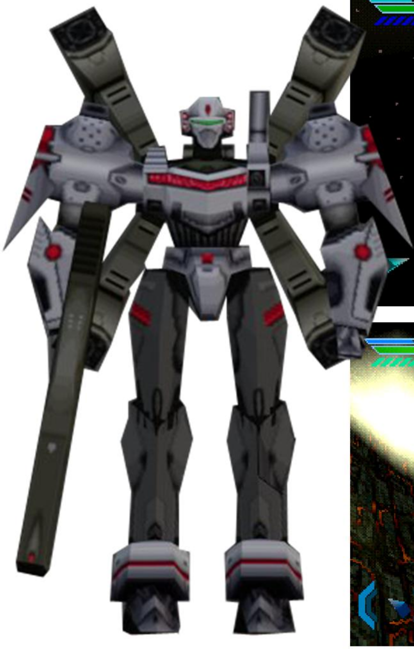


机动兵器 始源推进者*1

修正宇宙中的始源推进者、虽然版本没有迭代，但整体性能大幅强化。除了装甲外、其武器系统也大幅度强加强。除了原先的收容式光束铳外、还在机体上加装了制导型光束炮（和终焉推进者一样的武器）、收纳式光束枪、腰部光束炮斩击踢光束炮、是一架名副其实的高火力机。



单位名称	始源推进者
特殊武器	装备了腰部光束炮等新武器、火力大幅提升
机体特点	比原始宇宙中的强很多



BOSS ATTACK

LIFE	14 000HP
SCORE	80000PTS

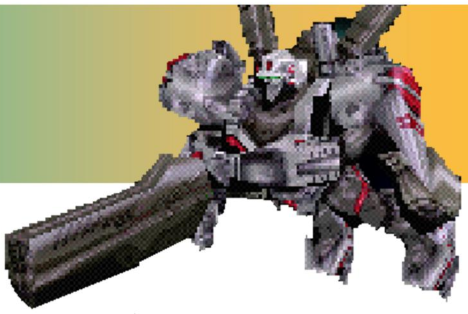
又是一场比较难的关底BOSS战、比起第二关来说，敌机的火力得到了大幅度的强化。因此战斗时切忌恋战，在其发射强力光束武器时就尽快机动躲避。另外宝贵的蓝条如果多的话建议留到下一关再使用。

机械行星伊特“ETA ENA”内部

8TH ZONE

8TH ZONE

In the planet of "ETA ENA"



伊特-ena的内部

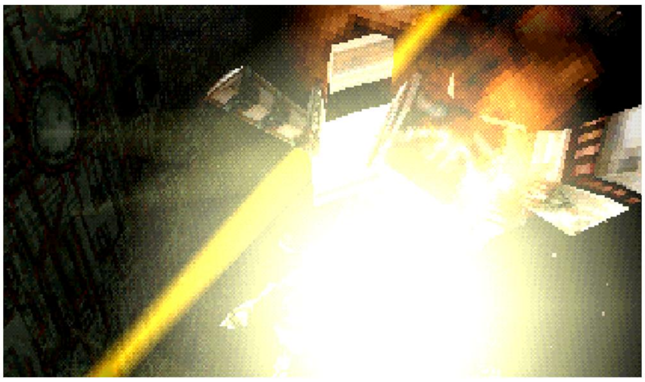
消灭了经过强化的始源推进者后、出现在莱斯特 · J · 海明面前的，是一条看似没有尽头的发光带。通往内部的连绵的出入口开放了出来。但是当终焉推进者进入其中后，并没有看到时间穿梭机的身影。而且就在他驾驶机体进入去的那一瞬间，出入口被一齐关闭了。

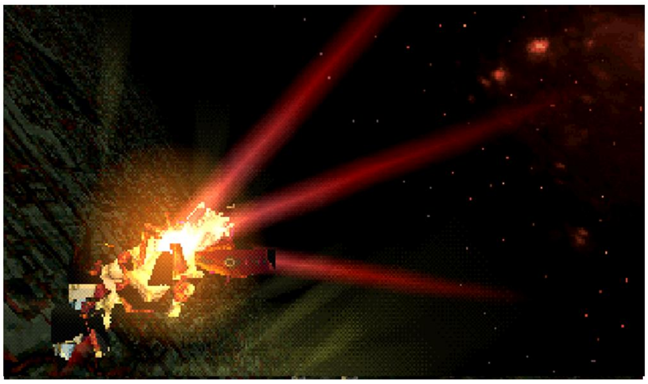
敌人的机影出现在了视野内。同时随着时间的流逝周围传来越来越恐怖的振动、机载电脑在分析了后得出了结论：101秒后整个“伊特-ena”将会崩塌。

“陷阱”

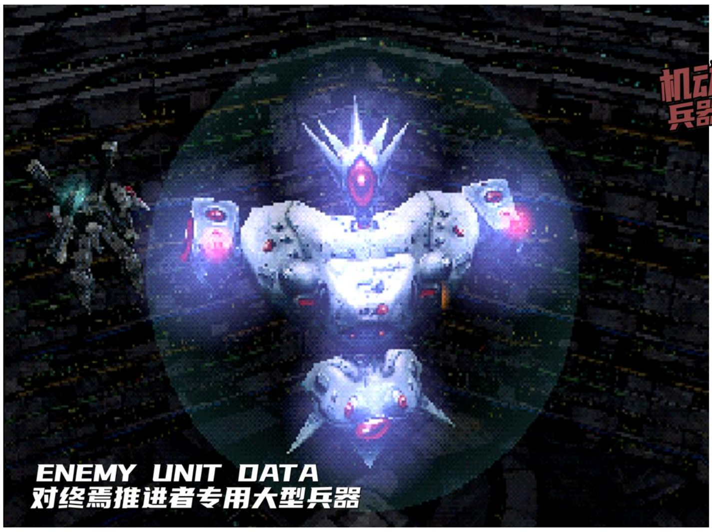
这是由“阿尔法核心”1946版所构筑的甜蜜且苦涩的陷阱。他不会放过任何一个让自己产生伤害的变量。进也是地狱、退也是地狱。

敌方的大型机甲布巴尔 · 诺布尔（BUBAR NOBUR）早已严正以待。





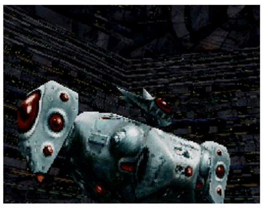
STAGE 08 MIDDLE BOSS BUBAR NOBUR



机动兵器 布巴尔·诺布尔*1

由“阿尔法核心”完全原创的大型机甲兵器，已经脱离了人类所设想的兵器概念。

机体采用了各个模块可随时分离和合体的设计、同时还拥有自我修复能力。武器方面主要配备有各种类型的光束炮和实弹、即便是对于终焉推进者来说、也是铜墙铁壁般的存在。

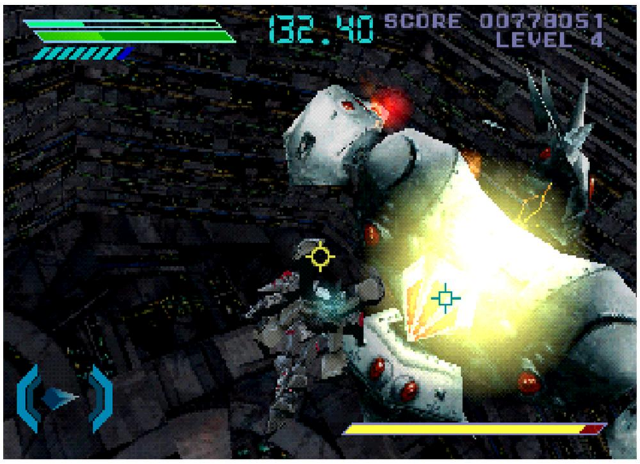


单位名称	布巴尔 · 诺布尔
特殊武器	可分离、拥有可怕的自我修复功能
机体特点	分离后的红色锥形模块是其弱点

BOSS ATTACK

LIFE	15000HP
SCORE	40000PTS

本关没有杂兵登场，直接就是BOSS二连战，加上还有时间限制，要做好心理准备。第一个BOSS的机动性颇高，火力也强但只要在运动中的话就不太容易被命中。而弱点是其背部的红色核心，对其持续攻击的话能够造成巨大伤害。BOSS会时不时的进行机体分离，此时就是攻击的最好时机了，尽可能早的将其摧毁、为后续战斗节省时间。

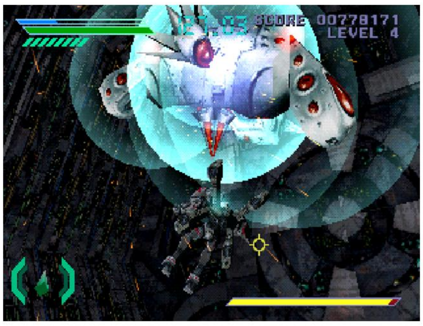


GAME GUIDE 游戏心得体验

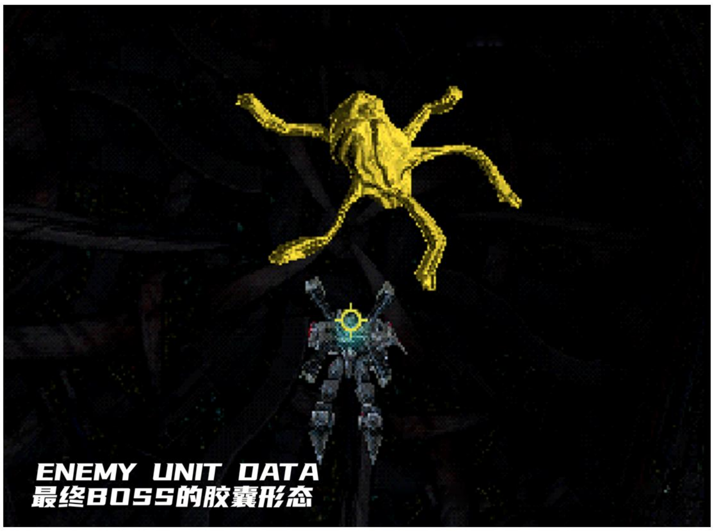
本关是BOSS二连战，且有时间限制。而这个限制时间似乎是随玩家机体当前的等级而定，等级越高，则限制的剩余可攻略时间越少，非常棘手，若超过时间没有击败BOSS则直接GAME OVER。限制时间一般在56秒到156秒之间不等。

而第一个BOSS看似血厚高攻难打，但可以找到正确的攻略方法，攻击其红色尖核心，就能对其造成重创。不过除了分离状态外，BOSS很少会把背部核心暴露到玩家机体面前。而本关获得高评价的方法是以最短的时间击败第一个BOSS。

第一个BOSS被干掉后经过一段动画，进入关底BOSS战。



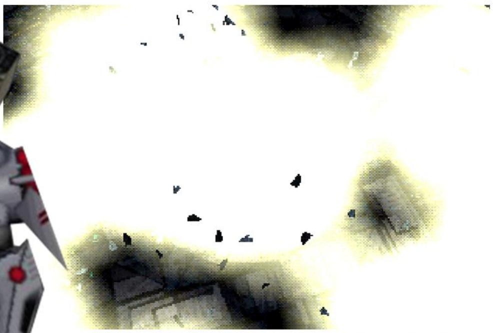
STAGE 08 LAST BOSS ALHPACORE CUPSULE

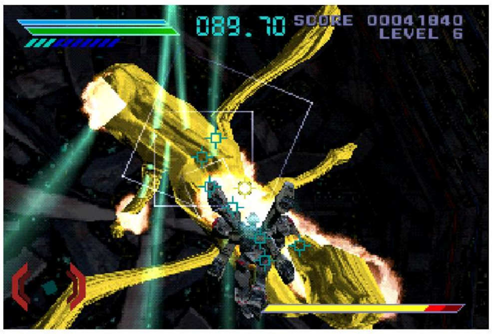


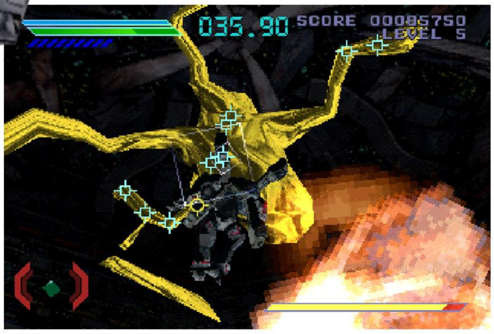
胶囊形态 阿尔法核心*1

包裹存放“阿尔法核心”的有机生物电脑的羊水性质的物质。主要用于保护电脑的安全，使其免遭来自外界的任何攻击、对光束、实弹武器都有较强的防御力。普通模式的话没有任何攻击力，不过在困难模式中还会伸出触手状的半流体物质进行攻击。

单位名称	阿尔法核心-胶囊形态
特殊武器	可以将构成胶囊的物质化作某种弹药射出
机体特点	似乎无法承受高能武器的饱和式命中



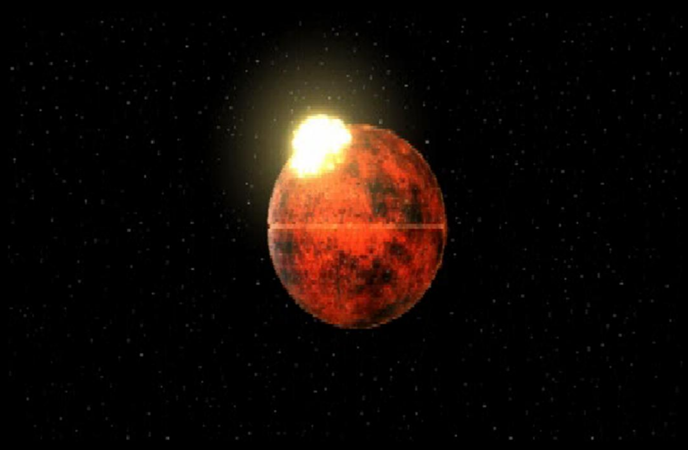


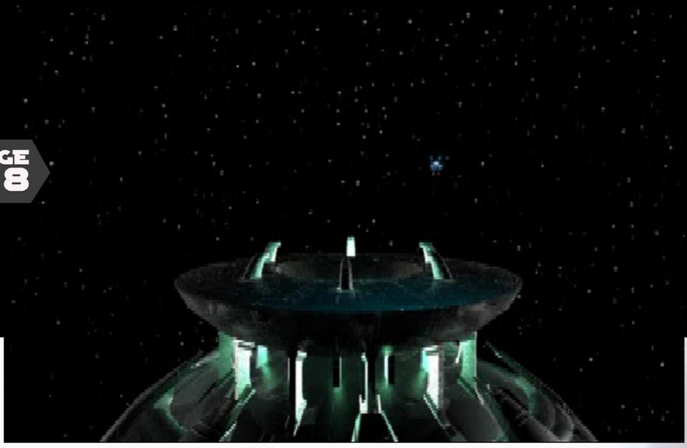


BOSS ATTACK

LIFE	6000HP+50HP*5
SCORE	80000PTS+4000HP*5

第八关的关底BOSS战，本身没什么攻击力，主要在于血量不低且剩余限制时间所剩无几。战术的话自机在对BOSS全锁状态下进行攻击，可对其产生较大的伤害。且努力将其干掉吧、之后就剩下最后一关了。





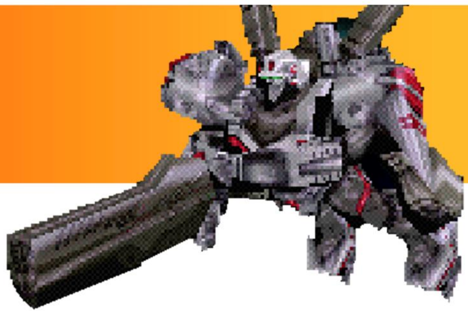
时间的尽头那里 END OF TIME

9TH ZONE

9TH ZONE

At the end of time in the timespace

在永恒时光尽头

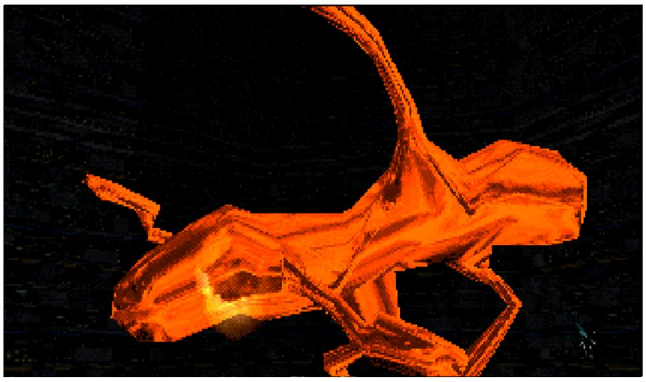


终焉推进者只是摧毁了保护“阿尔法核心”的羊水部分而已，“阿尔法核心”的本体、那台有机电脑则安然无恙。之后“伊特-ena”发生了大爆炸，这个大爆炸吞噬了附近所有被被“阿尔法核心”所操控的部队。

而卷入其中的终焉推进者好不容易才勉强重新掌控了局面，之后出现在莱斯特·J·海明眼前的，是因为爆炸而显露出结构的时间穿梭机的设施。

奇迹的是、即便征求星球被炸毁，但时间穿梭机的结构却非常完整，似乎丝毫没有受到星球爆炸的影响、而且设施仍然在正常运转。

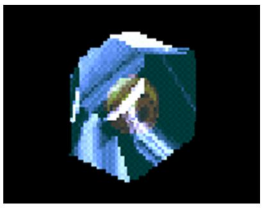
终焉推进者再次从入口进入了时间穿梭机内、估计“阿尔法核心”的本体也在那里面吧、必须进行追击。挽救人类的最终作战终于进入了最后的阶段了。



STAGE 09 LAST BOSS ALHPACORE MODE1

第一形态 阿尔法核心*1

存储阿尔法核心的有机电脑，本体可以反射锁定光束的射击但无法免疫光束加特林。同时本体也能够发射光束作为自卫手段。另外一旦遭受攻击，这个形态就会释放出大量可以反射光束加特林的小型防御球。这些闪光的防御球会一直环绕核心旋转，虽然防御力很弱但似乎可以很快重生出来。

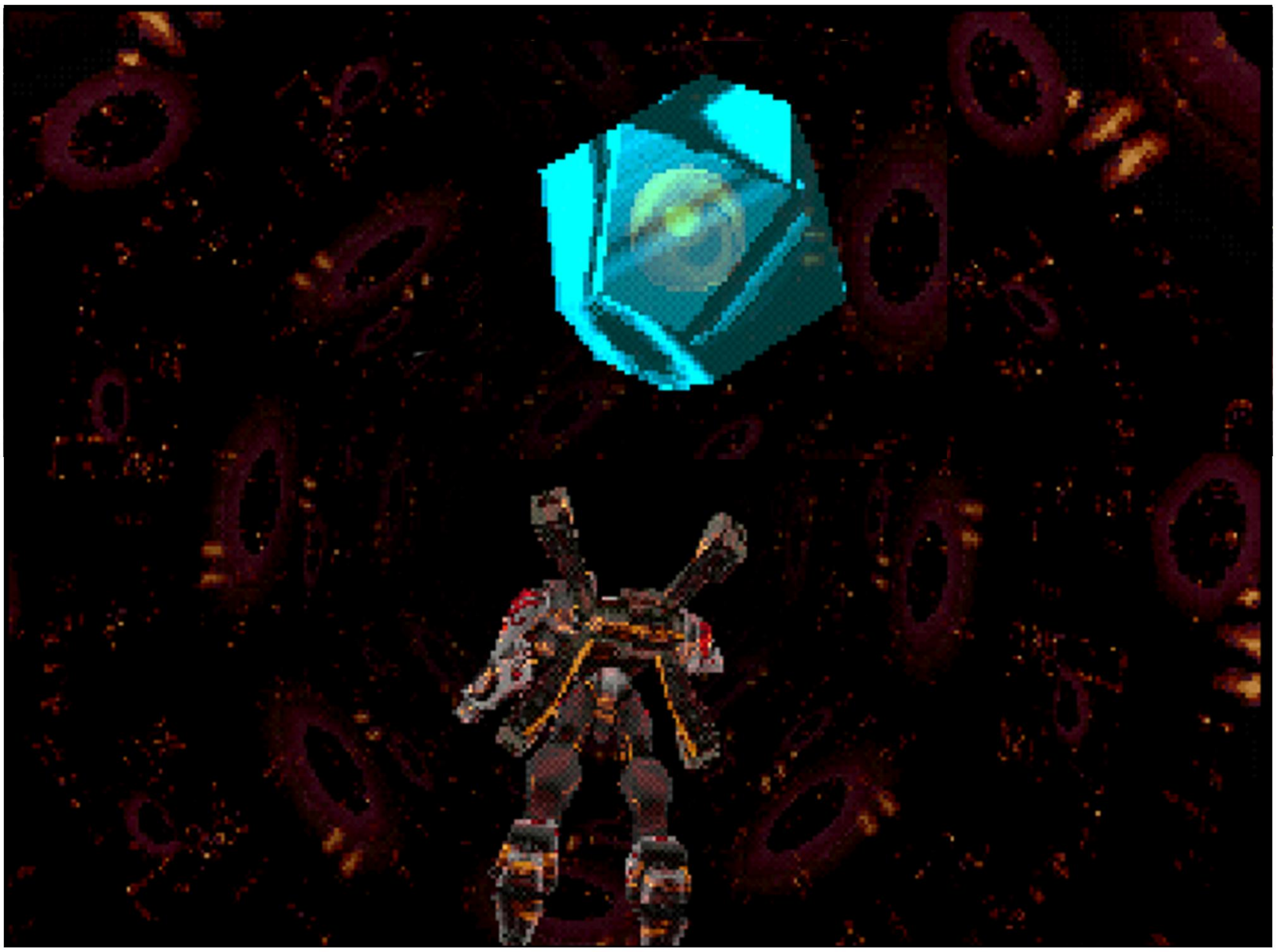


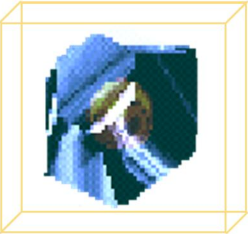
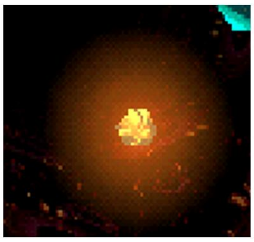
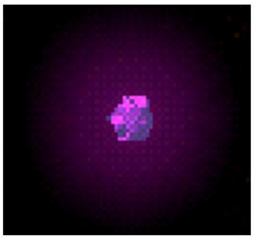
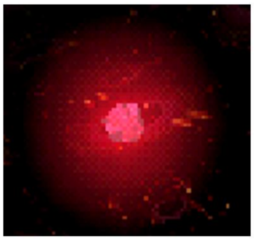
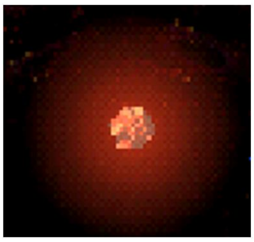
单位名称	阿尔法核心-形态1
特殊武器	发射光束、释放充当防御体的能量球
机体特点	晶体可反射锁定光束、防御球反弹光束加特林

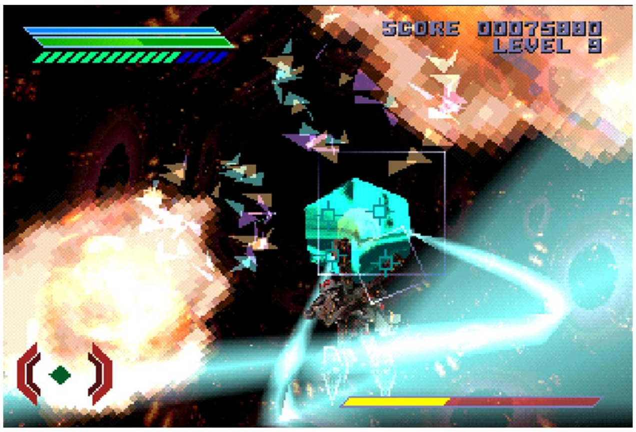
BOSS ATTACK

LIFE	1500HP+160HP*EVERY BALL
SCORE	20000PTS+10000HP*EVERY

本关也没有杂兵登场，直接就是BOSS三连战，但好在没有战斗时间限制。第一阶段的战斗、BOSS本体会反射锁定激光攻击，但吃子弹伤害，而释放的防御球会反射子弹，但吃激光伤害。除此之外本体还会进行单一的光束攻击。
将第一形态摧毁后、动画播放结束就会进入第二阶段的战斗。



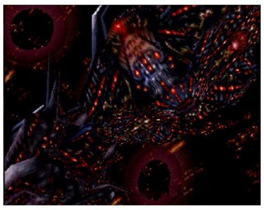


STAGE 09 LAST BOSS ALHPACORE MODE2

第二形态 阿尔法核心*1

核心操控的类似戮库拉生物系的生物兵器。

除了性能更强、其外皮质部分还配备有多重的攻击手段、可瓦解一整只大军。而“阿尔法”对戮库拉生物系的多种改造实验，也是打算将其作为自己的战斗用的移动载具吧。

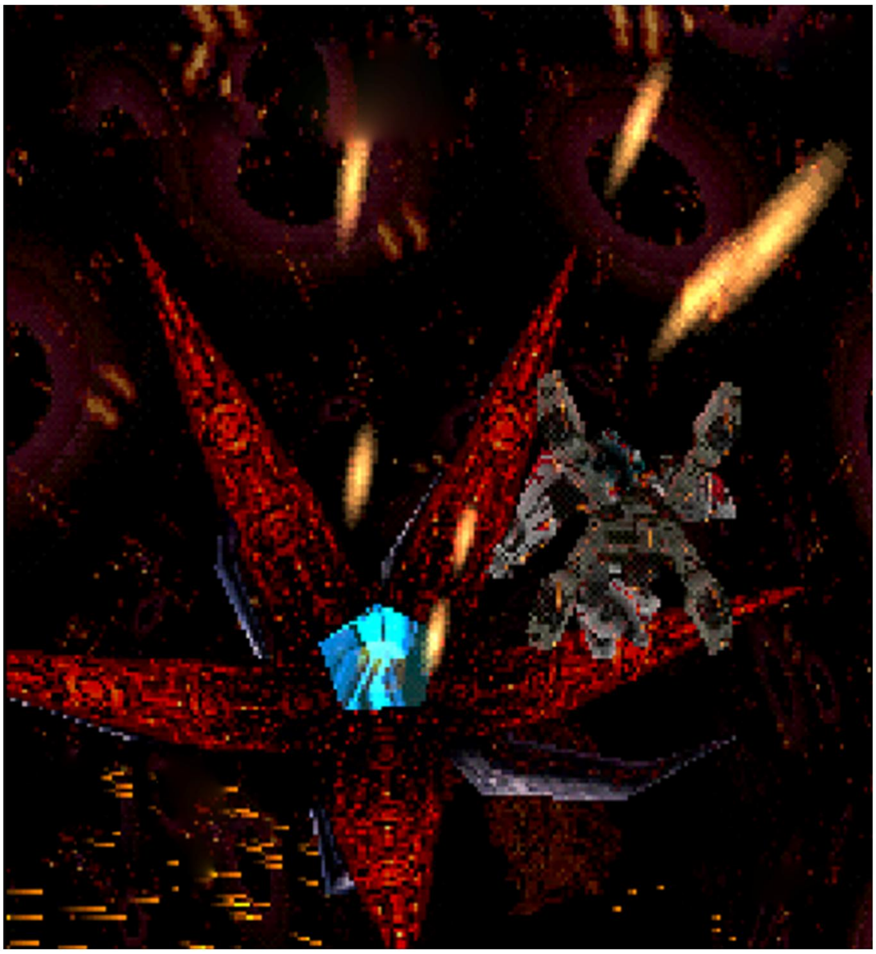


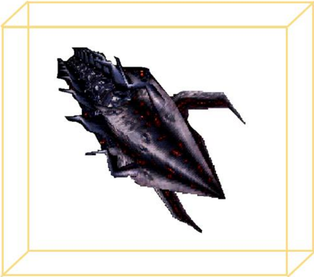
单位名称	阿尔法核心-形态2
特殊武器	多重火力、包括光束炮、导弹夹舱、加光炮等
机体特点	核心在嘴部内

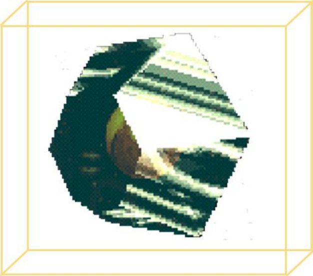
BOSS ATTACK

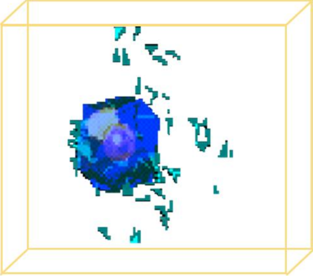
LIFE	9900HP
SCORE	30000PTS

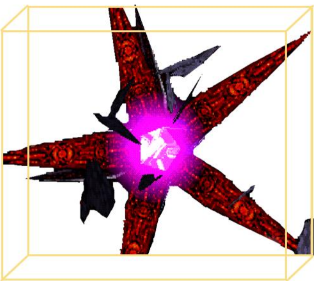
最终BOSS的第二形态。难度也不是很高，战术则跟第六关对付戮库拉差不多、通过攻击关节而瓦解其战斗力。这次战斗的流程更像是经典的列车型战斗。
而和之前战斗不同的是阿尔法核心藏在生物兵器的嘴巴内、最后阶段的战斗只有攻击核心才能有效打击，同时核心也只吃子弹伤害，光束无效。而生物兵器在嘴巴闭合的状态下，即使发动必杀技也会无效化。因此攻击的关键是要搞明白那大嘴巴闭合张开的节奏。
将其摧毁后进入则最难、也是最终的第三阶段战斗。

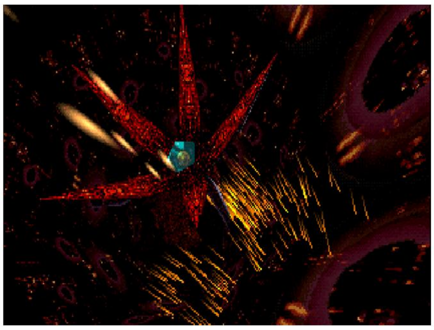


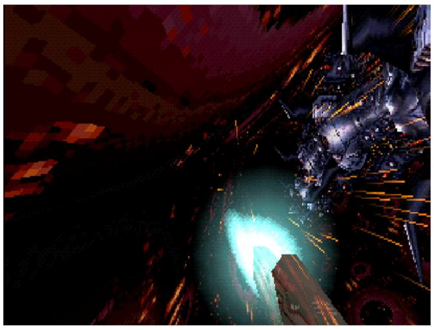


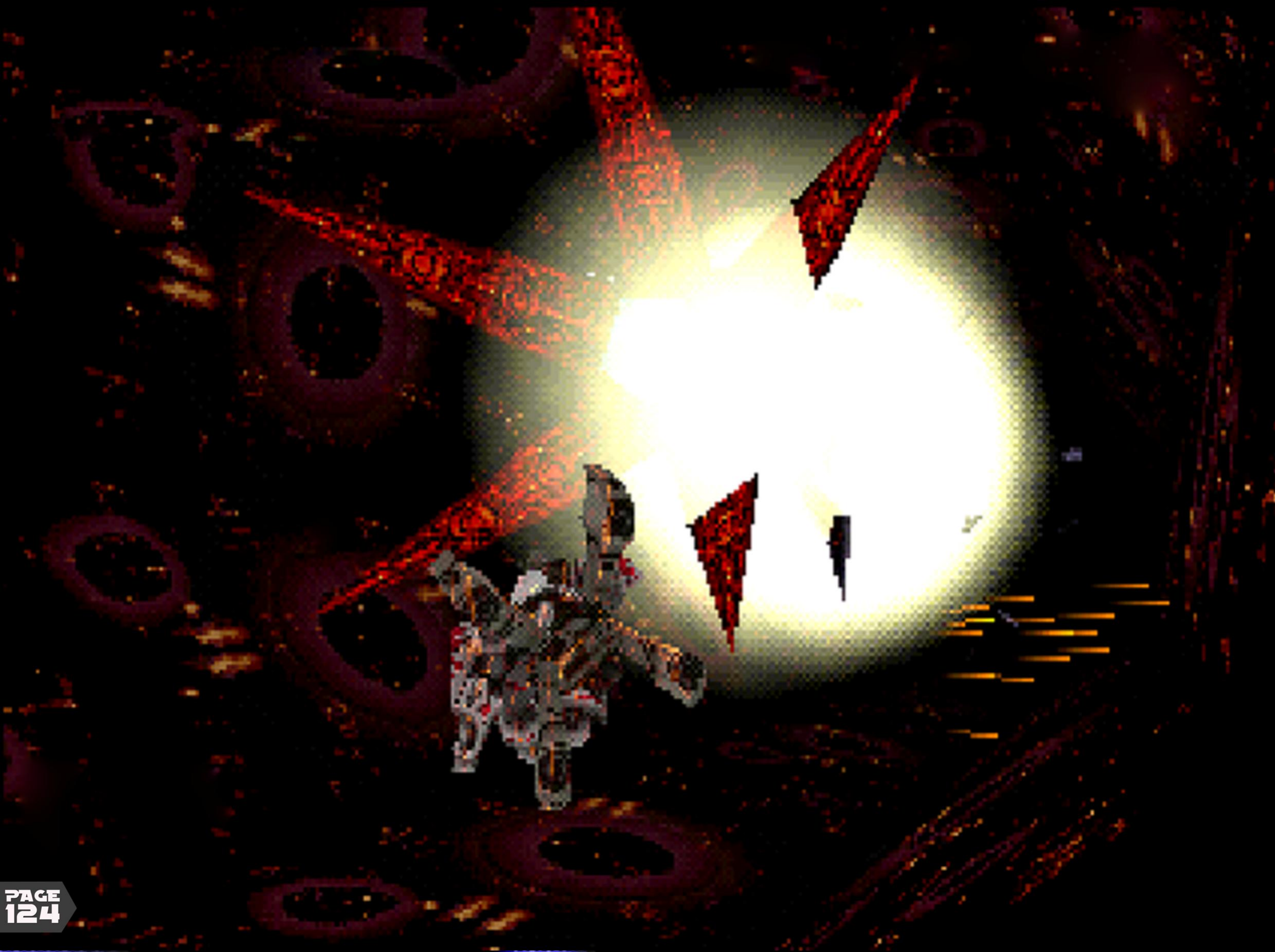


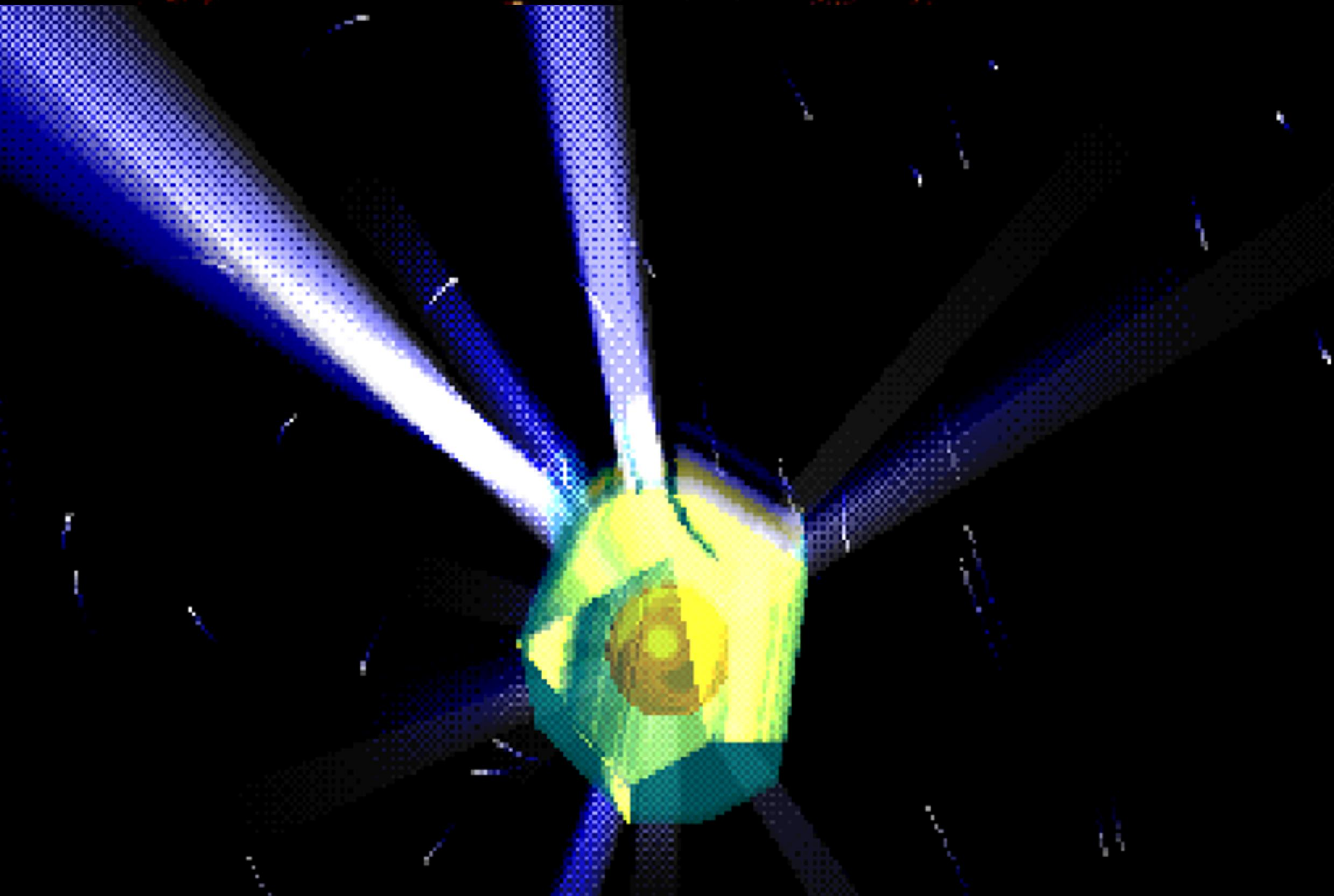






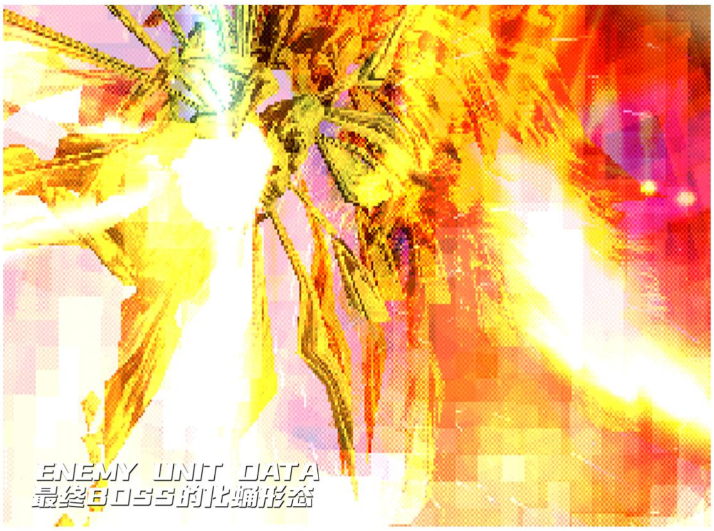






STAGE 09

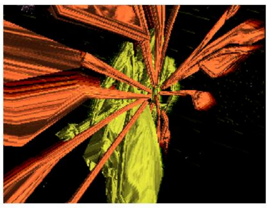
LAST BOSS ALHPACORE MODE3



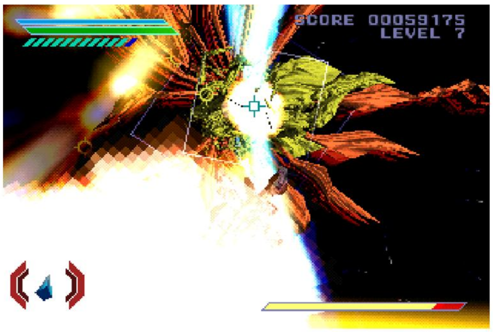
最终形态 阿尔法核心*1

“阿尔法核心”变换成了最终形态、幻化成了破茧出口的鳞翅目生物一般的造型。

除了拥有惊人的机动性和火力，机体背上的翅膀状单元似乎是某种空间扭曲装置、可以进行短距离的空间跃迁。而面对这种似人非人、似物非物的造型、更加激起了莱斯特的斗志。



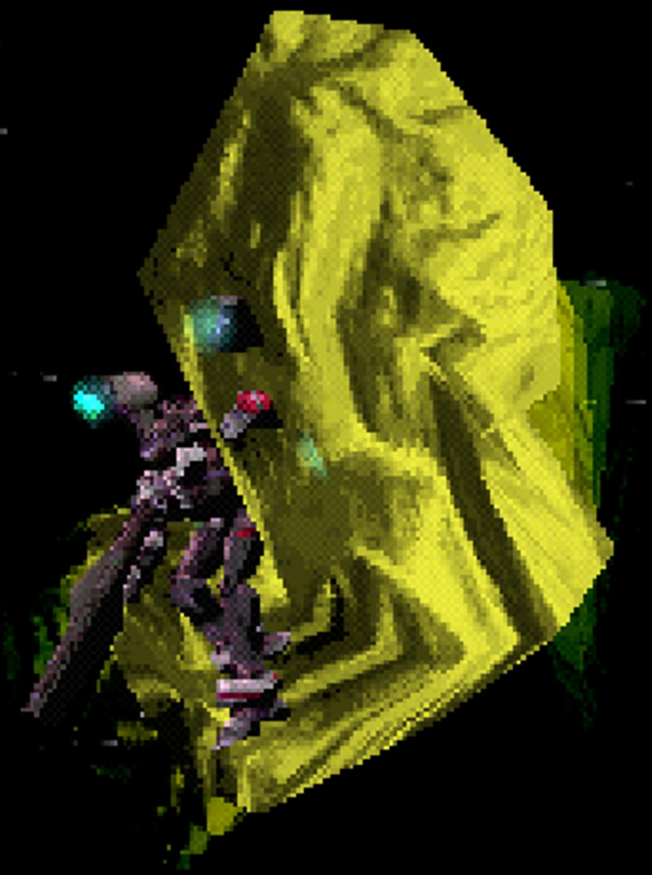
单位名称	阿尔法核心-最终形态
特殊武器	扩散激光炮和制导激光炮、威力惊人
机体特点	可以在近距离进行频繁的时空跃迁

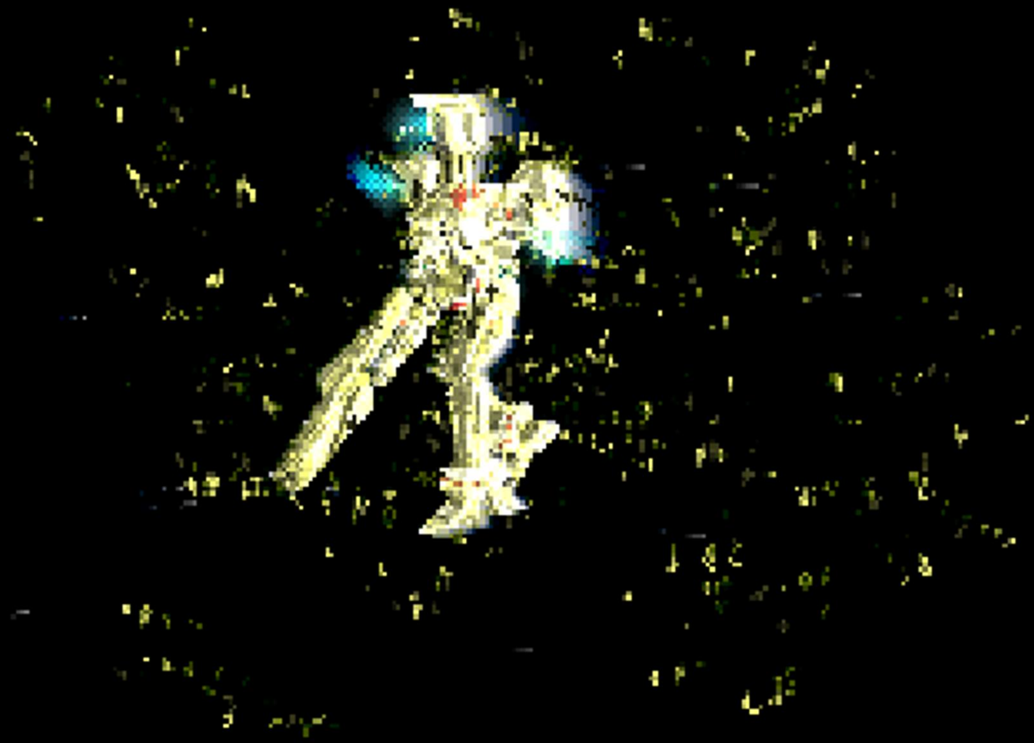


BOSS ATTACK

LIFE	15000HP
SCORE	100000PTS

剧情任务的最终战斗。特别要注意的是BOSS会进行短距离的空间移动，务必让机体保持机动状态，然后拿出所有的实力来与其一决高下吧。本关结束后就可以欣赏ED动画，然后开始进行不同难度的二周目吧、争取早日解锁里关任务。





CHAPTER 6

Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.

EPILOGUE
游戏结尾剧情

1946年，美国宾夕法尼亚洲、费城郊区。

歼灭阿尔法核心本体后、莱斯特 · J · 海明和“终焉推进者”即将成功脱离时空泡，进入那个世界。
一个宁静和平、还没有被毁灭的世界。一个诺玛 · 简还在工厂里上班、ENIAC还在测试阶段、一个一切都还来得及的世界。
在一片宁静的夜色中、天空中猛然出现了一片龟裂般的裂痕，一个火球迅速坠向地面。
“终焉推进者”浑身浴火、从激荡的时空裂纹中冲入了森林。
机体坠落，砸出巨坑。
树木焚毁，烟尘弥漫。
俄尔。
终焉推进者完好无损的站了起来，驾驶舱的屏幕上显示“Mission Complete”。
只剩最后一个步骤了、莱斯特 · J · 海明心想。
“终焉推进者”喷射着飞入天空、很快就融入了夜色之中。
目标是宾夕法尼亚大学摩尔电气工程学院。

“终焉推进者”来到了目标附近就潜伏了下来。而后莱斯特·J·海明释放了搭载在“终焉推进者”上的微型独立探测装置“蜂鸟”。不远处就是工程学院的灯光……很快“蜂鸟”就潜入了ENIAC电脑所在的实验室内、并悄无声息的进入了其结构内部。

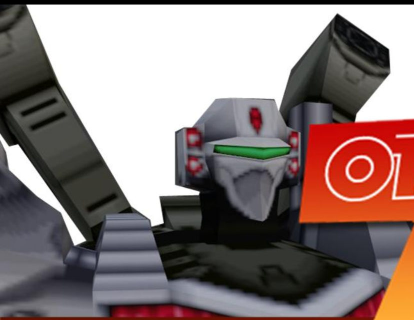
『区域安全
确认阿尔法核心病毒已存在
正在分析开关面板、寻找阿尔法核心病毒
扫描感染的“真空管
目标锁定
“真空管”可以交换。』

“阿尔法核心”的病毒将永不存在，人类的未来，此刻起将重生。
（游戏剧情完）

CHAPTER 7

Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.

SECRET ZONE
里关游戏攻略

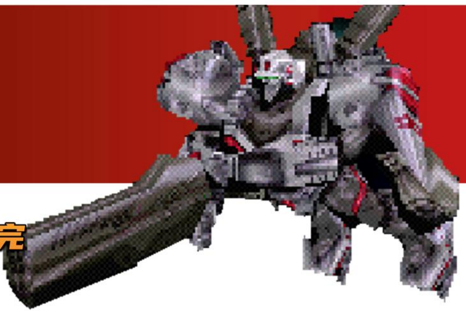


PAGE 131

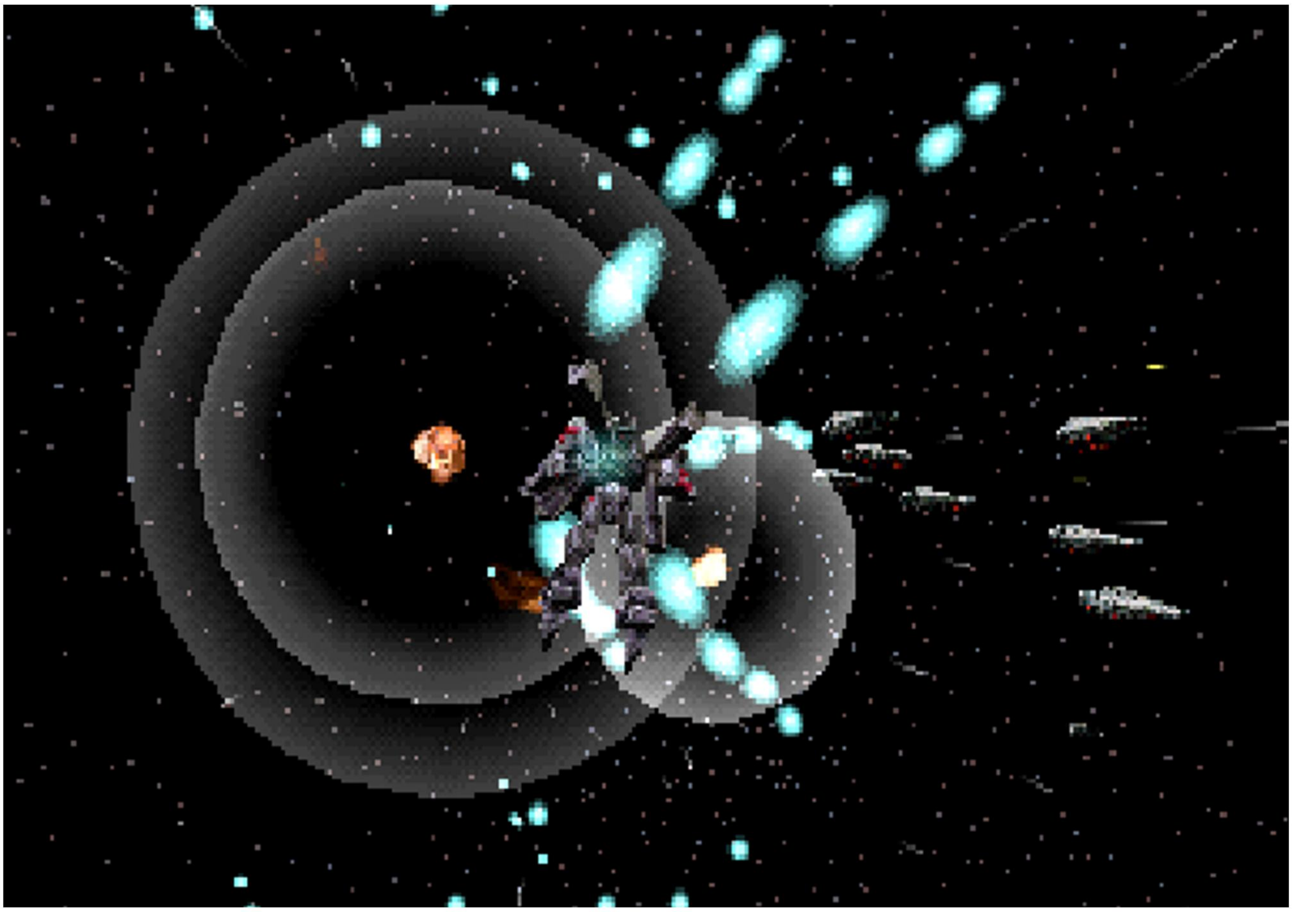
U1 ZONE

U1 ZONE

The vicinity of the planet "ETA"



开启条件：在困难难度、不接关的情况下完成游戏且完成时综合评价在90以上开启



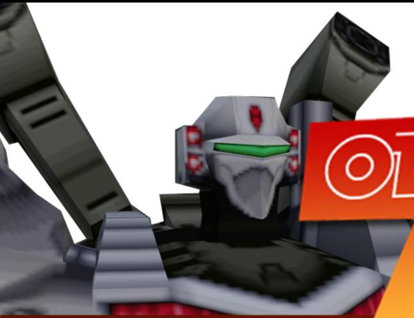
ZONE U1

ENEMY T08OSS

单位名称	图博斯型宇宙战斗机
出现数量	多个编队 200架
机体说明	由"阿尔法核心"制造出的半有机型宇宙侦察机

STAGE GUIDE 里关心得体验

里1关只会大量出现ZONE1里的杂兵战斗机这一种敌人，虽然数量很多但毫无威胁，玩家要做的就是最大程度的歼敌。可惜里关没有出现ZONE6那样的舰队战关卡、否则体验应该很非常爽才对。

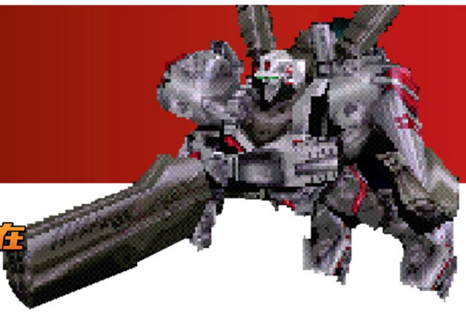


OMEGA BOOST SECRET ZONE PLAY

U2 ZONE

U2 ZONE

Extremely Low Earth Orbit of the "ETA"



开启条件：GAME OVER时的综合评价在60以上时开启

ZONE U2

ENEMY BETA BOOST VER.U2 BLUE

单位名称	始源推进者机甲 VER.U2 蓝色涂装机
出现数量	1架
机体说明	“阿尔法核心”制造出的OMEGA BOOST仿制机

ZONE U2

ENEMY BETA BOOST VER.U2 KHAKI

单位名称	始源推进者机甲 VER.U2 土黄色涂装机
出现数量	1架
机体说明	“阿尔法核心”制造出的OMEGA BOOST仿制机

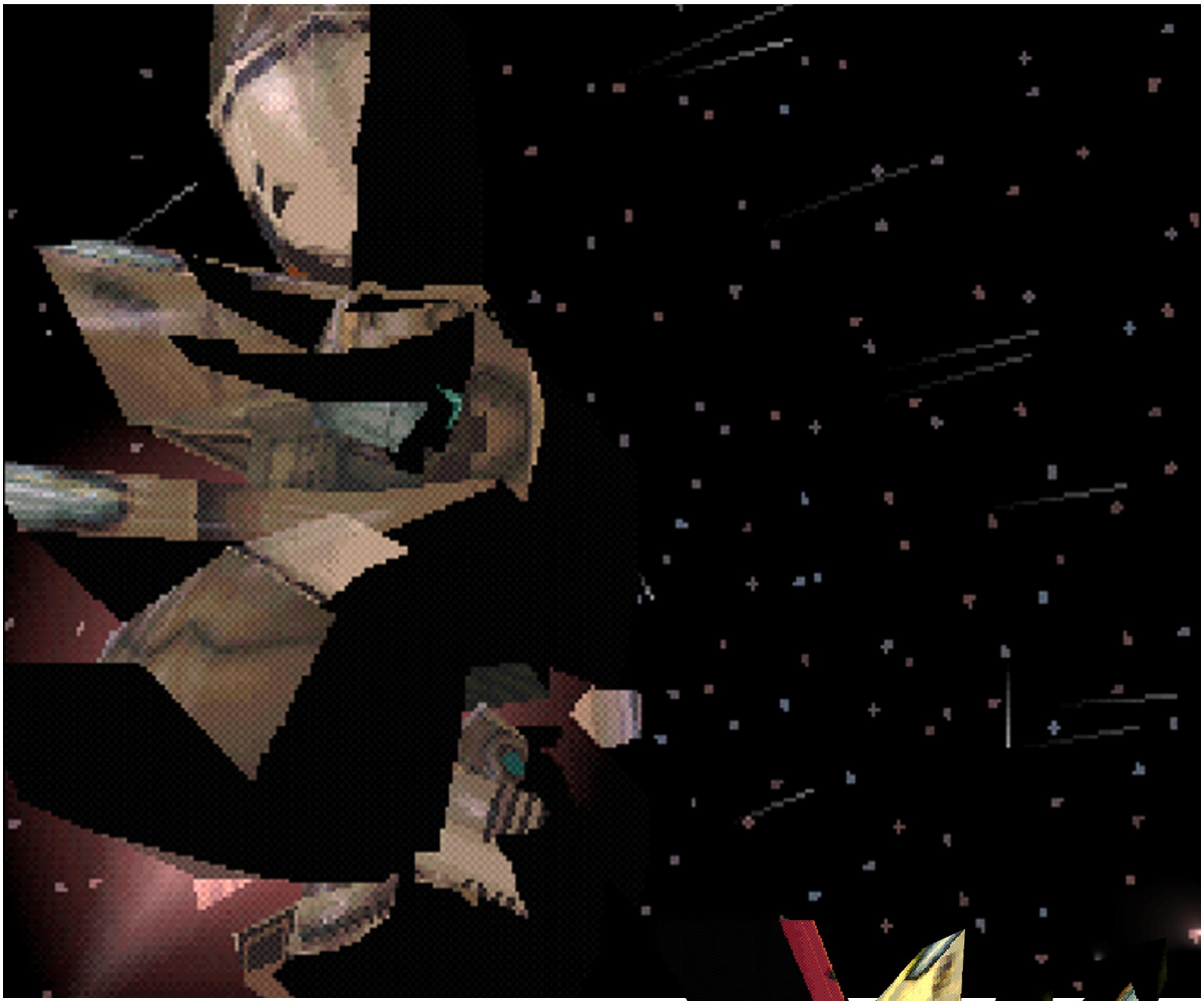
ZONE U2

ENEMY BETA BOOST VER.U2 ORIGIN COLOUR

单位名称	始源推进者机甲 VER.U2 原始涂装
出现数量	1架
机体说明	“阿尔法核心”制造出的OMEGA BOOST仿制机

STAGE GUIDE 里关心得体验

里2关会同时出现三架BETA BOOST。三架的颜色虽然不一样且机体版本是U2，但性能似乎跟ZONE2的BETA BOOST没有什么大的区别。战术策略便是一边机动与其周旋一边尽力各个击破。



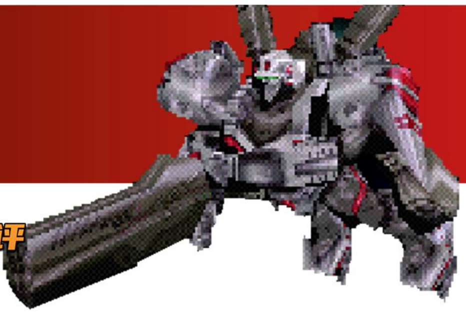
敌机攻击手段
1、收纳式光束手铳（可连击）
2、机体冲撞攻击、注意其攻击的前奏、机体会发出闪光

OMEGA BOOST SECRET ZONE PLAY

U3 ZONE

U3 ZONE

The Stratosphere of Plant "ETA"



开启条件：GAME OVER时的综合过关评价（AP）在50以上时开启

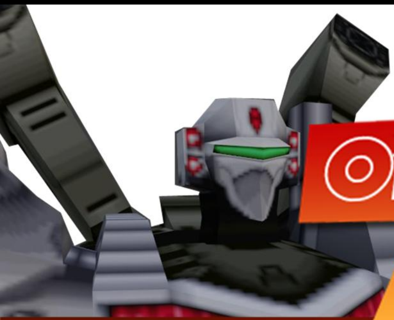
ZONE U3

ENEMY THEROPH

单位名称	大气层内使用战斗机“塞洛夫”
出现数量	多编队 201架
机体说明	载人制空战斗机，被阿尔法核心所夺取变成无人机

STAGE GUIDE 里关心得体验

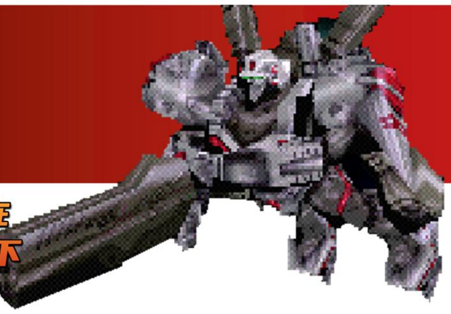
里3关只会大量出现ZONE3里的战斗机这一种杂兵敌人，虽然数量很多但毫无威胁，玩家要做的就是最大程度的歼敌。值得一提的是这里的战斗机要么是正常编队出现，要么是以涡轮攻击式的阵型出现。



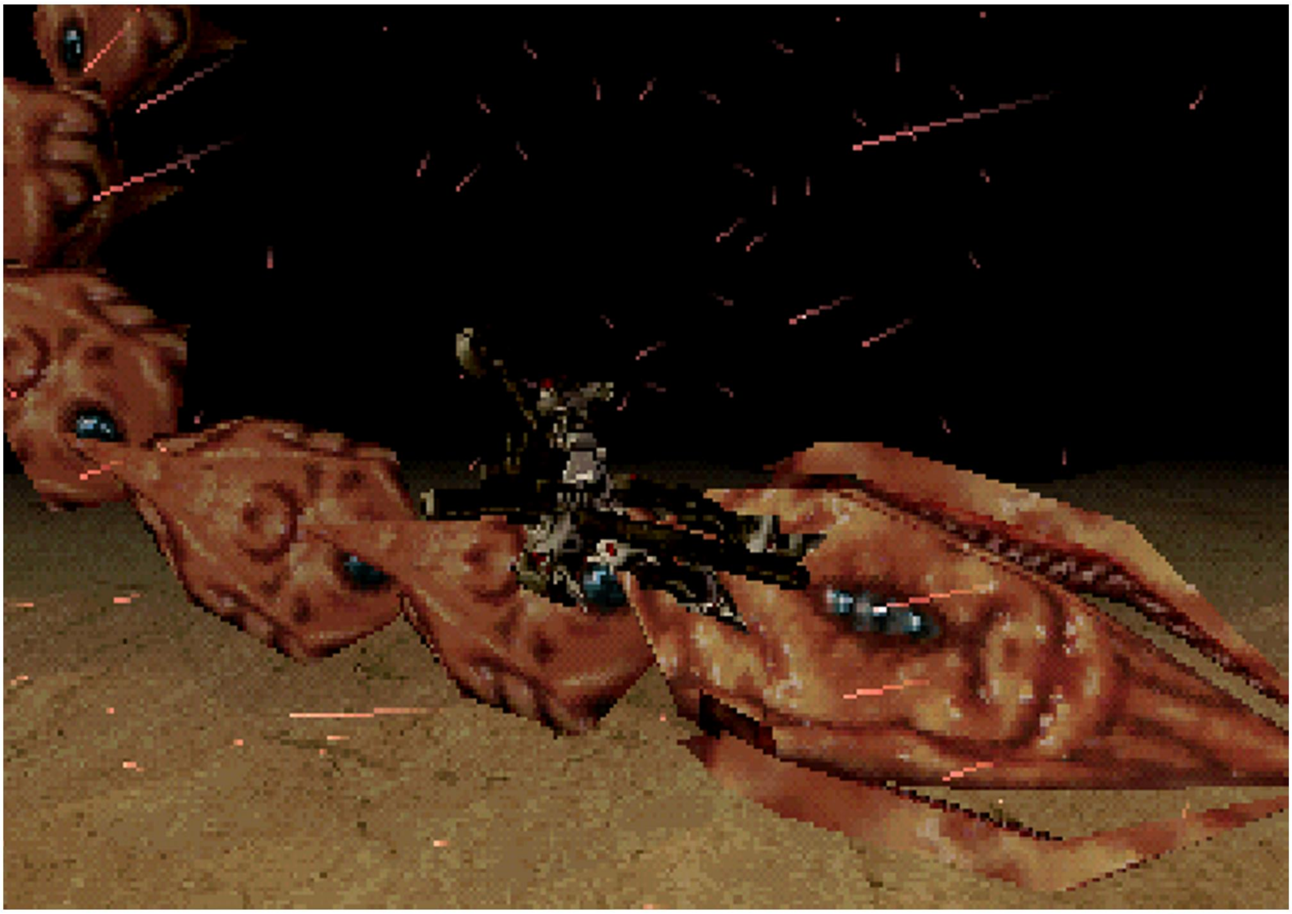
U4 ZONE

U4 ZONE

The Planetary Surface of "ETA"



开启条件：GAME OVER时的综合评价在50以上或难易NORMAL、不接关的情况下完成游戏且完成时过关评价在90以上开启



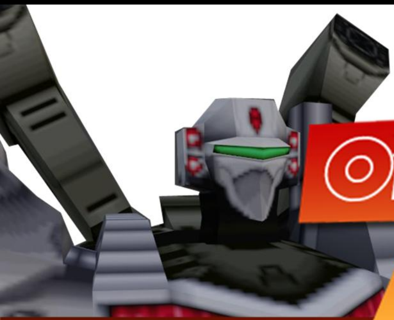
ZONE U4

ENEMY GROM

单位名称	格罗姆机甲
出现数量	多个编队64架
机体说明	可潜伏地下扰乱对手，本身没有装备任何武器

STAGE GUIDE 里关心得体验

里4关比较特别、要求玩家驾驶着沙漠巨兽去撞击不断从沙漠里出现的格罗姆机甲。如果游戏开始后超戮库拉射击则强制结束。除了驾驶技巧外，注意沙漠巨兽的转向半径比较大，且除了撞击也可以用武器射击来消灭目标。

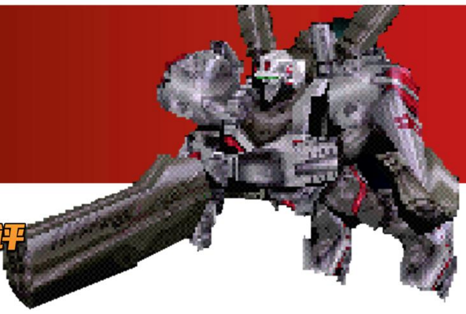


OMEGA BOOST SECRET ZONE PLAY

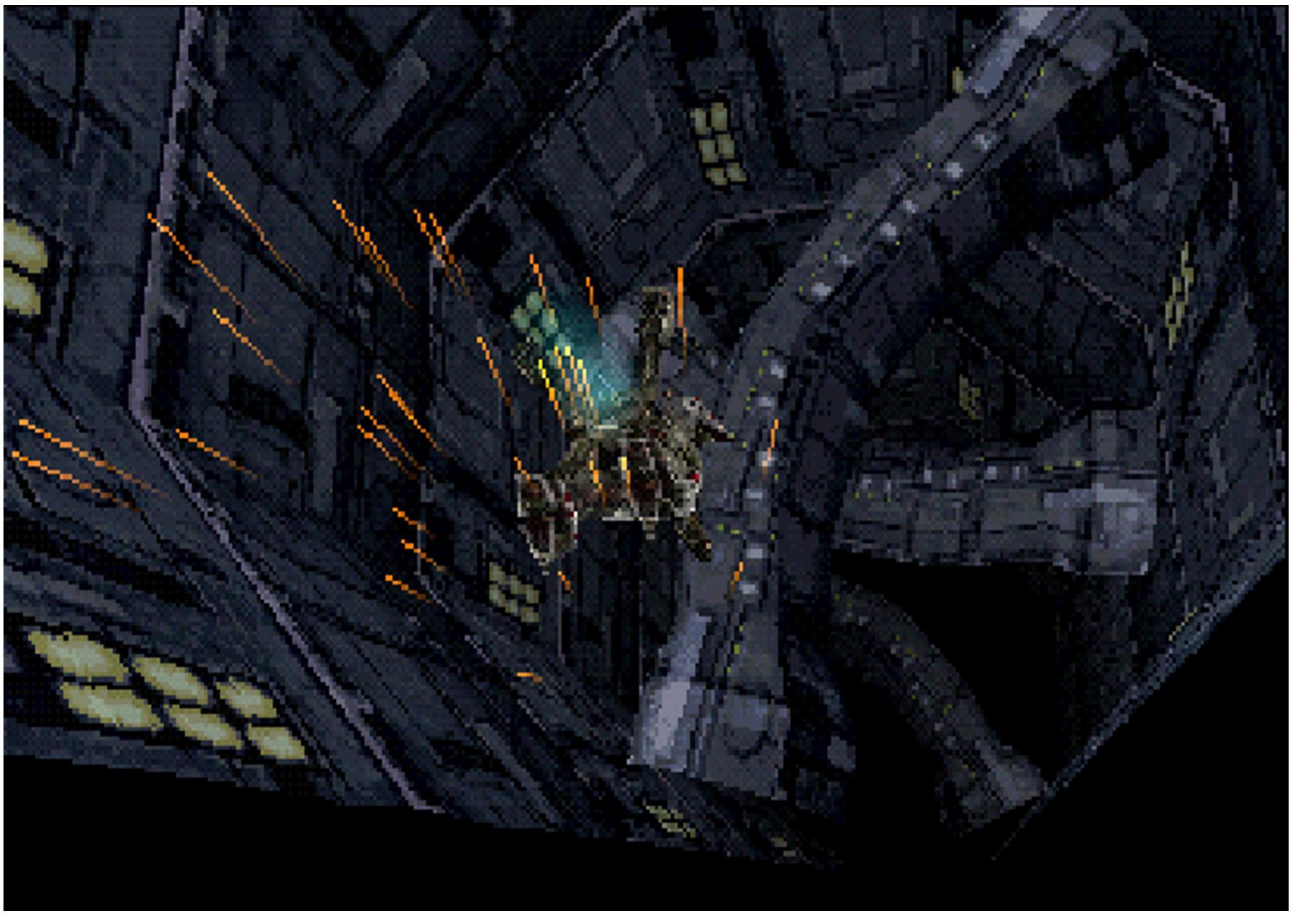
U5 ZONE

U5 ZONE

The Timesheft in Planet "ETA"

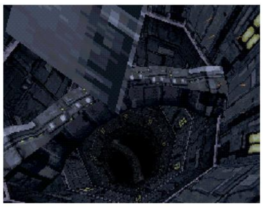


开启条件：GAME OVER时的综合过关评价（AP）在60以上时开启



ZONE U5

ENEMY OBSTACLE



单位名称	障碍区域
出现数量	数座
机体说明	时间穿梭机内、运作中的大型装置

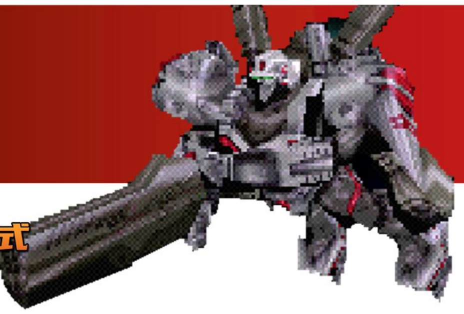
STAGE GUIDE 里关心得体验

里5关算是ZONE5关部分流程的强化版，除了障碍物外没有任何其他敌人、穿越完通道就结束了。个人感觉除了开启E等级是这关的必要条件外，还有就是要求背板了。总的来说是一个非常考验机动技巧的关卡。

U6 ZONE

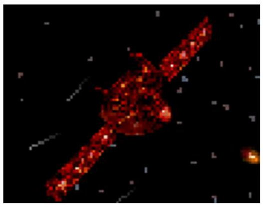
U6 ZONE

The vicinity of the planet "ETA ENA"



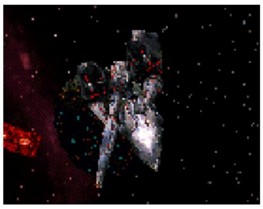
开启条件：在HARD难度下、完成剧情模式后开启

ZONE U6 ENEMY XI BIT

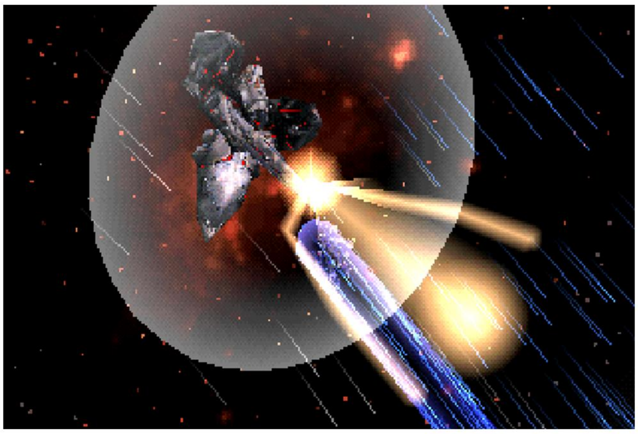


单位名称	柯西浮游炮
出现数量	228架
机体说明	柯西机甲的内藏式小型浮游炮，内置一门重光束炮

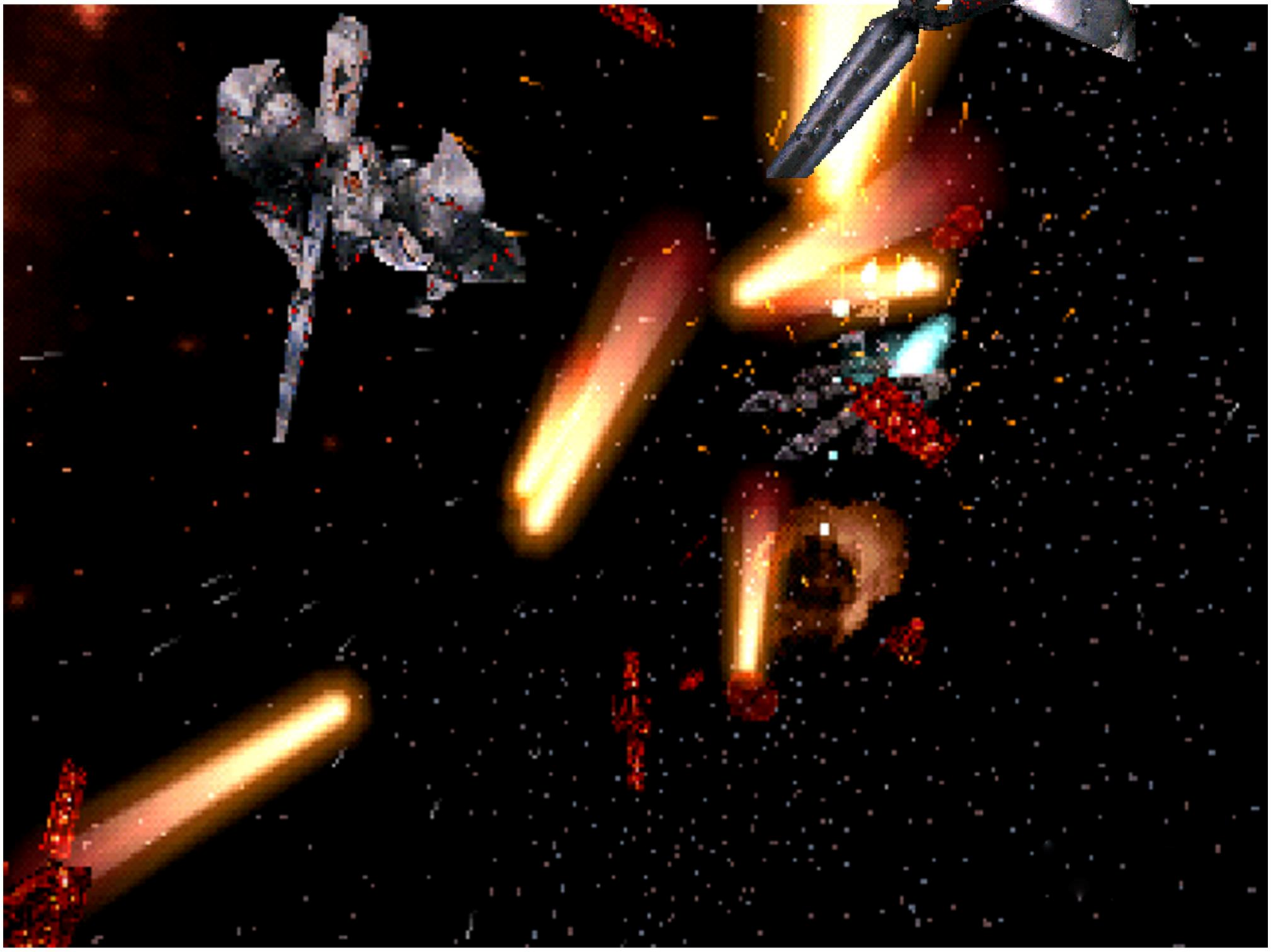
ZONE U6 ENEMY XIBATTL EMACHINE



单位名称	柯西机甲
出现数量	1架
机体说明	由“阿尔法核心”制造的纯火力型机动兵器



敌机攻击手段
1、放出浮游炮无人机（一般单次6到7架）
2、用左手持的大型射击武器进行快速炮击



STAGE GUIDE 里关心得体验

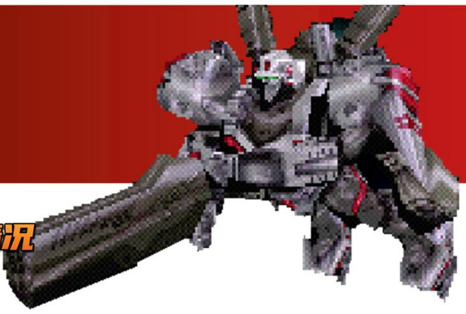
里6关是难度较高的一关、特别是那些红色小卫星，这些东西几乎是无限出现的，虽然脆皮但机动性和火力都很高、一旦消灭一批就会被柯西机甲释放一批。因此策略是尽快摧毁红色小卫星，然后对柯西机甲集中火力。

OMEGA BOOST
SECRET ZONE PLAY

U7 ZONE

U7 ZONE

The Planetary Surface of "ETA ENA"



开启条件：在HARD难度、且无续关的情况下完成剧情模式时开启

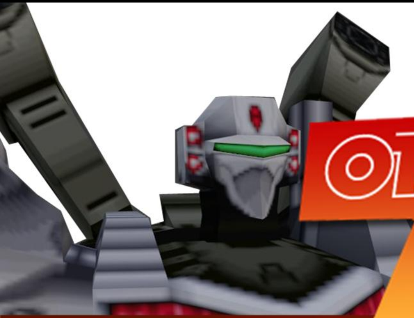
ZONE U7

ENEMY OMEGA BOOST VER.U7 CRIMSON

单位名称	终渊推进者 版本U7 深红色涂装
出现数量	1架
机体说明	拥有和对手一样能力的终焉推进者

STAGE GUIDE 里关心得体验

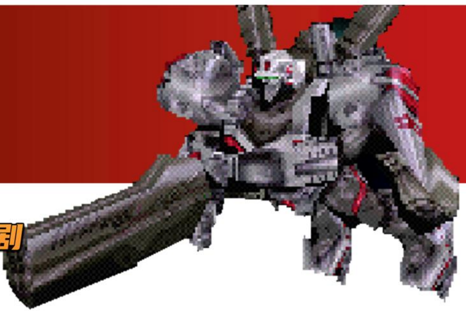
里7关是和深红色涂装的OMEGA BOOST的对决、注意对手的能力会和你战斗前所选择的等级相同、且必杀技对它无效。但除了锁定激光炮，敌OMEGA也没什么特别难缠，耐心与其周旋即可。



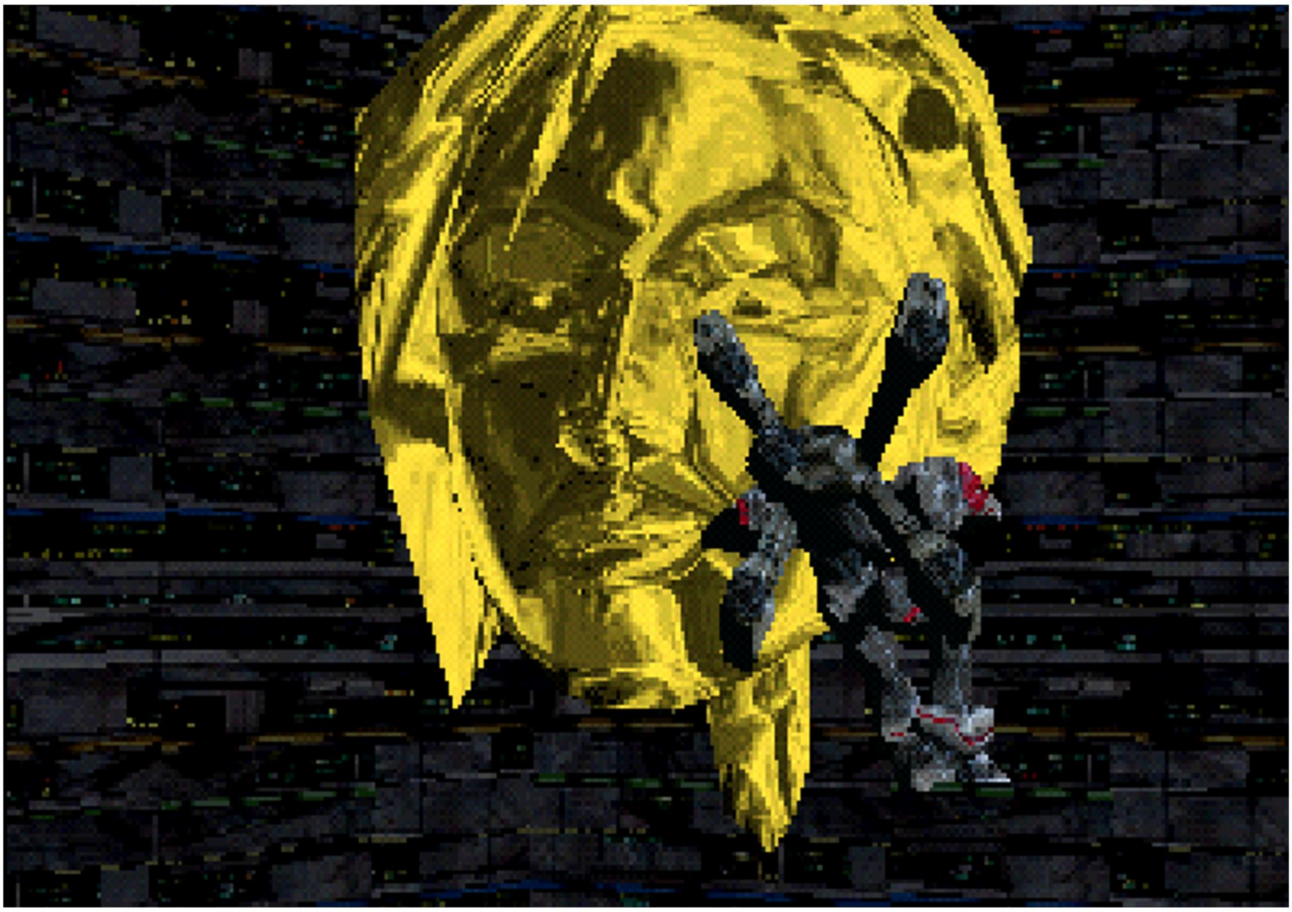
U8 ZONE

U8 ZONE

In the planet of "ETA ENA"

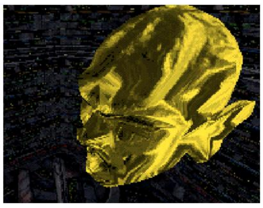


开启条件：在NORMAL难道度下、完成剧情模式时开启



ZONE U8

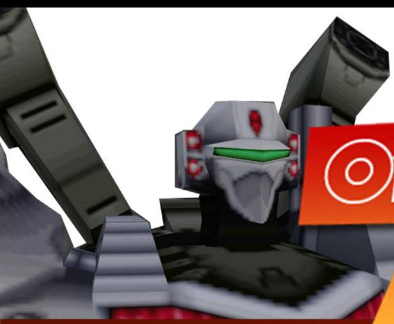
ENEMY ALHPACORE CUPSULE



单位名称	阿尔法核心-其他胶囊形态
出现数量	1架
机体说明	似乎无法承受高能武器的连续命中

STAGE GUIDE 里关心得体验

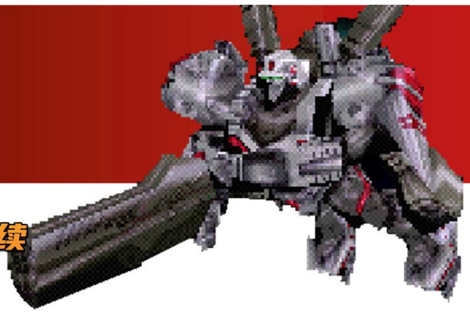
里8关对决的是ZONE8的关底BOSS、阿尔法核心的胶囊形态。虽说这关的核心会有三个阶段的变化，但不管什么难度，它都不会攻击（怀疑是开发组在废物再利用）。据说第二阶段变化成了主角恋人的模样。



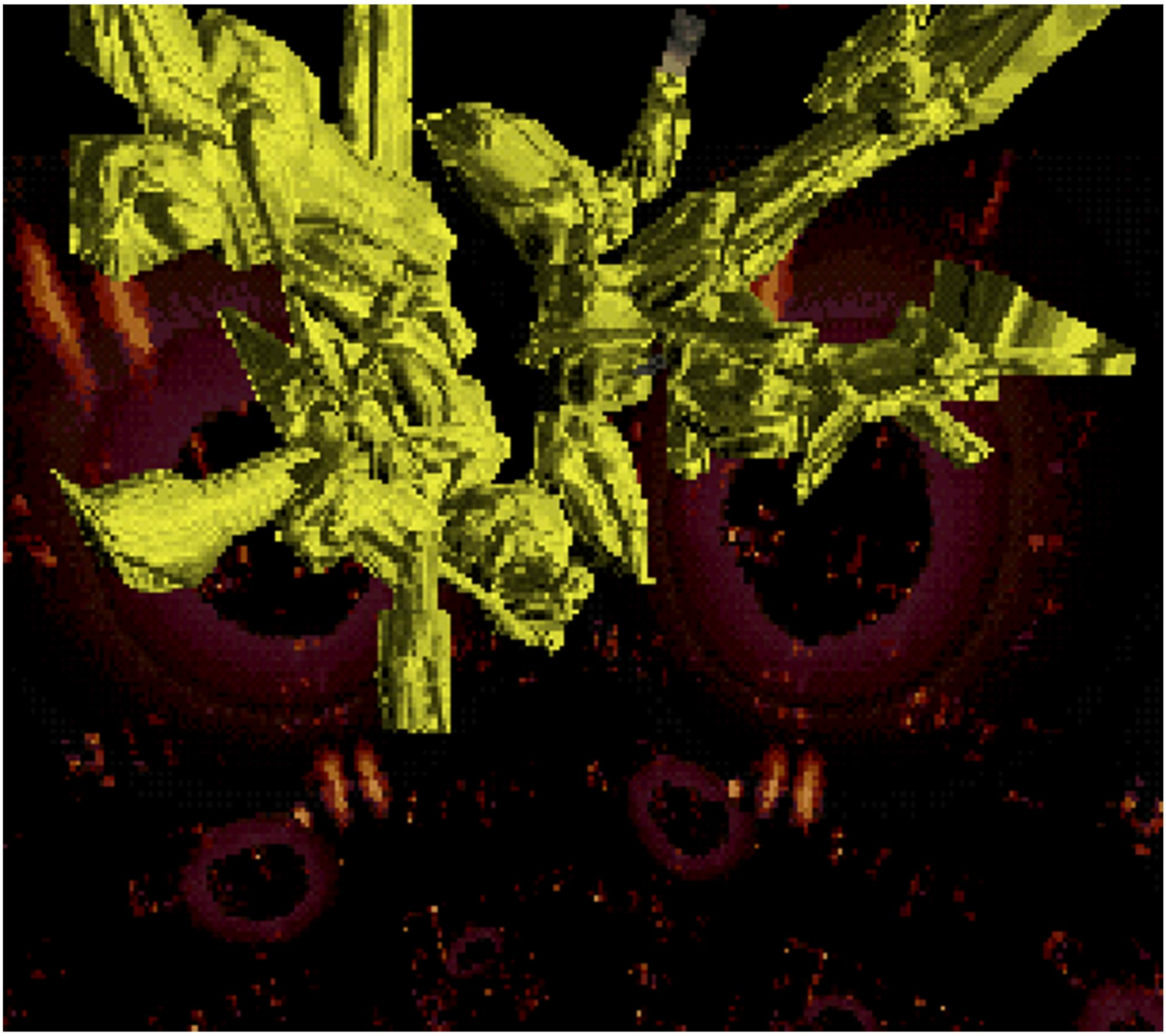
U9 ZONE

U9 ZONE

At the end of the timespace

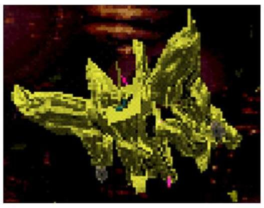


开启条件：在NORMAL难道度下、且无续关的情况下完成剧情模式时开启

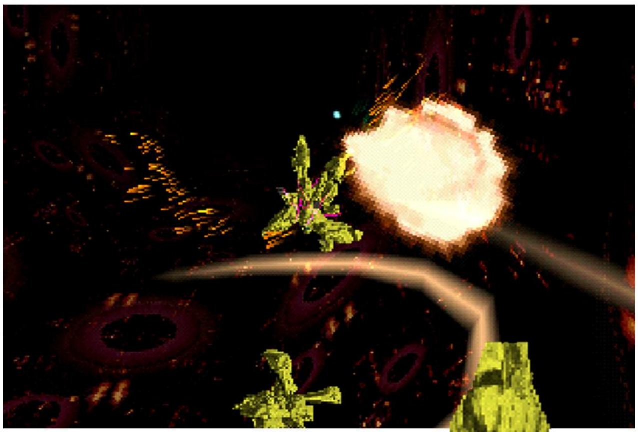


ZONE U9

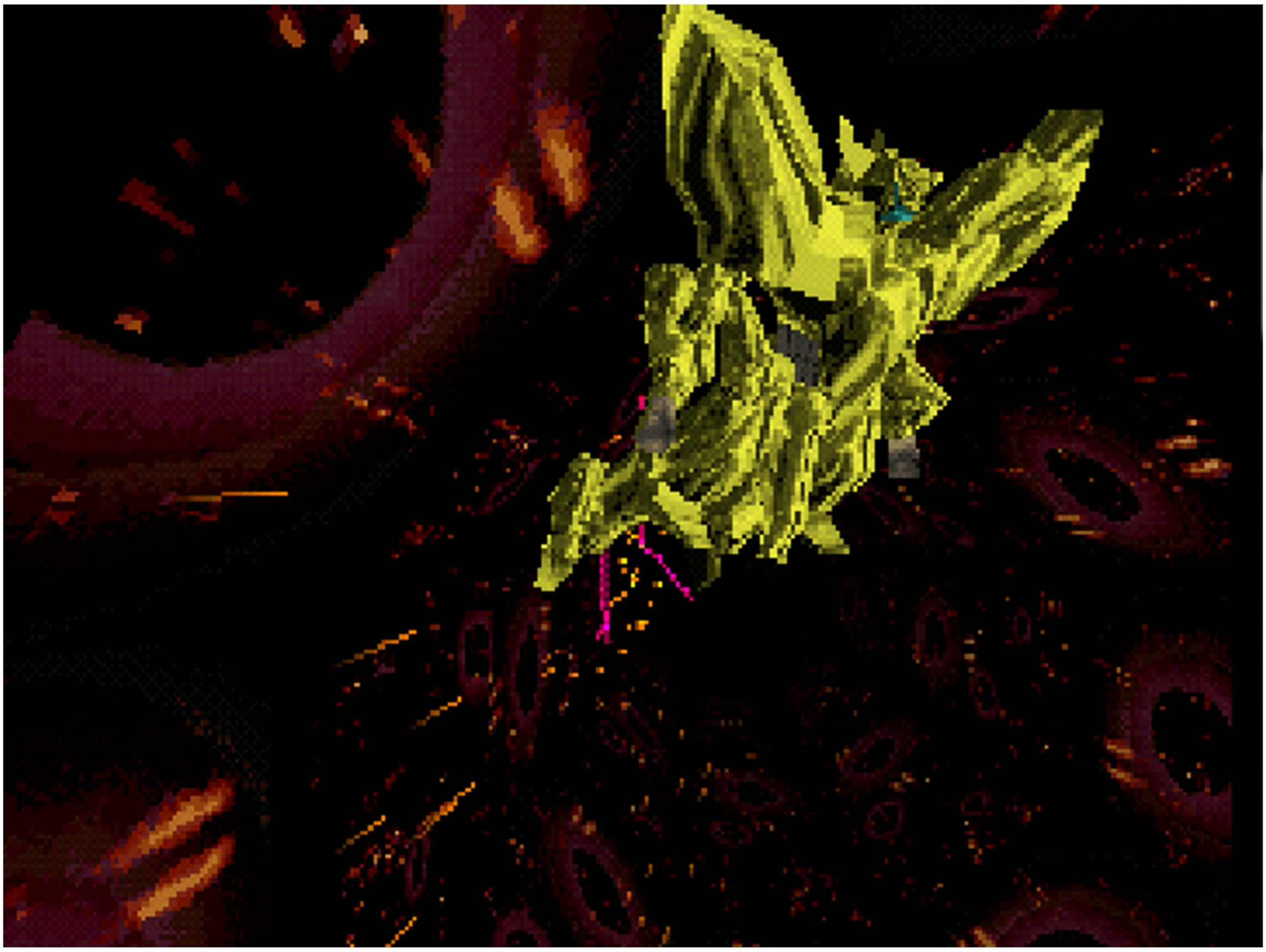
ENEMY BETA BOOST VER.U8



单位名称	始源推进者机甲 VER.U8 金色涂装
出现数量	1架
机体说明	BETA BOOST的最终形态

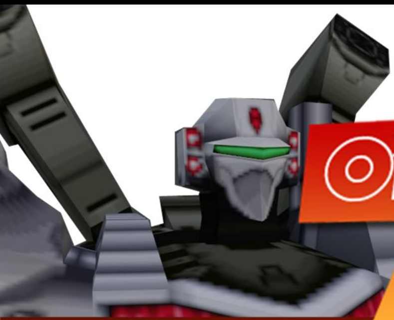


敌机攻击手段
1、三联装的光束炮连射（弹面火线呈扇形）
2、重型的制导光束炮单发极速连射（速度快、难躲）



STAGE GUIDE 里关心得体验

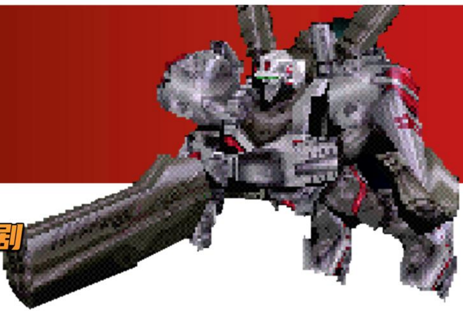
里9关对决的是金色形态的BETA BOOST、结合剧情来说，更像是融合了阿尔法核心的形态。本身除了防御力较高外，还装备了拥有高制导性能的光束炮，推荐玩家选择LVE级，以高机动来躲避制导光束炮的攻击。



V5 ZONE

V5 ZONE

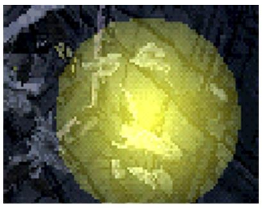
The Timesheft in Planet "ETA"



开启条件：在NORMAL难道度下、完成剧情模式时开启

ZONE U9

ENEMY BETA BOOST VER.U8



单位名称	不明的时空泡结构
出现数量	21个
机体说明	不明原因出现在正常时空中，怀疑和时空穿越有关

STAGE GUIDE 里关心得体验

V5基本上就是U5的强化版，障碍物设置的更加BT、同时要求摧毁在障碍物间隙内部署的黄色泡泡，总之就是难度特别高了。战术的话除了等级必须选E、可以进行横向机动来进行规避外、就是要求关卡背板了、扫面功能也要灵活运用。

CHAPTER 8

Special force ex generation productnoid is exceptional product of networks in ruined intellectual chaos of alpha core constructions of computerized grobal networks……This is the omegaboost.

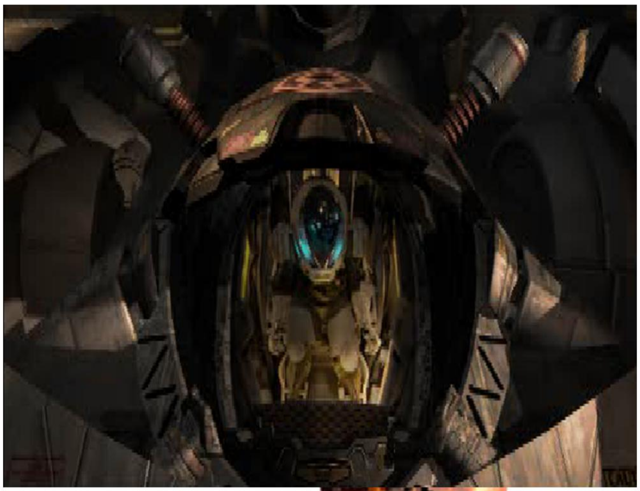
MECH DESIGN
游戏机械设定

NO.001

ARCHIVES OMEGA BOOST

终焉推进者Ω

由地球多企业机构联合研制的最新型机动兵器的原型机。
当历史步入终将被铭记的那一年、以“阿尔法核心”向人类宣战为契机、一直以来保护人类的各种军事防御系统还有无人作战兵器，都掉转枪口朝向了人类。
这个时代、因为联合军、特别是宇宙军方面兵源的慢性不足，在各类兵器上采用了被称呼为NPS（NO PILOT SYSTEM）的自动化无人操作系统，这一类的无人控制兵器约占到总数量的7成。同时几乎所有的兵器都安装了人工智能系统、并与网络相连接。
讽刺的是，正因为联合军的军事力量



高度的智能化和无人化，导致在“阿尔法核心”向人类发起战争时、被“阿尔法核心”轻易的黑掉，转为了自己所掌控的兵器。
而其余的部队若没有联网，则还在人类的掌控之中。但数量微不足道，几也几乎在交战中损失殆尽。而后人类为了扭转被消灭的命运，制造出了时间机器。但机器所在的星球也被“阿尔法核心”所占领，并将含有自己分身（病毒）的真空管通过时间机器传送回了1946年。
人类科学家们则集结了最后的力量，制造出了可以穿过时间机器的载人兵器，那就是应用了机器人工程学的结晶，集火力、防御和机动于一体的完美的机动兵器：ANNP-X01。

ANNP-X01 MECH

单位名称	空间战型新一代机甲：终焉推进者
机体全长	13.2米（含火箭炮单元 16.2米）
荷载重量	19.8吨

装甲材料：谢顿陶瓷合金等
主发动机：Twami Stussy式Y68000型
防御装置：能量中和球型立场
配备武器：背部跟踪型光束炮（最大16发齐射）、专用重型复合式发射器（大型能量炮+加特林型脉冲激光型炮）
探测功能：装备有无线操控型的微型独立探测装置“蜂鸟”（hummingbird）

PRODUCTNOID

OMEGA BOOST

DEFENSIVE DATA

配备了能够防御数百兆瓦能量武器直击的反能量型立场。但由于启用时对机体的负荷非常大，因此常规战斗时并不使用，只依靠喷嘴背包来进行机动，规避敌人火力。

WEAPONS DATA

机体配备有专用的重型复合式发射器，内置有轻型的加特林式脉冲激光炮和集束型的高功率能量炮、通过切换开火模式来使用。

DRIVE DATA

虽然机体主要通过直连大脑与机体的直接驱动系统（D.D.S.）运作，但也安装了老式的控制装置，驾驶员可以通过双手来进行部分的机体操作。

COCKPIT DATA

驾驶舱位于机体的胸部内、非常狭窄，驾驶员乘坐在驾驶席上的样子宛如埋进机甲内一般。乘坐的舒适性只能说忽略不计了。

COMBAT SUIT

驾驶员所穿着的专用作战服看上去非常沉重，但这款作战服同时考虑了防御能力和肢体的灵活性，全身上下到处可见类似护具的模块。此外头盔的后部还装有与直接驱动系统（D.D.S.）链接的插孔。

ORIGIN TYPE>>

原始版本的终焉推进者、主武器是携带型的大型复合型发射装置和锁定光束炮

ORIGIN VERSION

UNKNOW TYPE>>

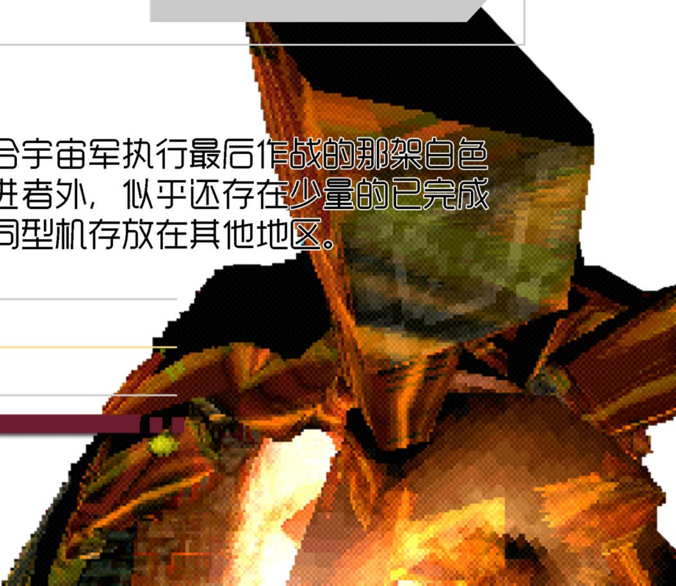
U7版本的终焉推进者、无法确认是无人驾驶还是有人驾驶、性能数据与原始版本趋近

VER.U7

BOOST VER U7

除了联合宇宙军执行最后作战的那架白色终焉推进者外，似乎还存在少量的已完成组装的同型机存放在其他地区。

单位名称	终焉推进者 U7版本
特殊武器	锁定光束炮等
机体特点	特殊AI，能够让机体与对手能力持平



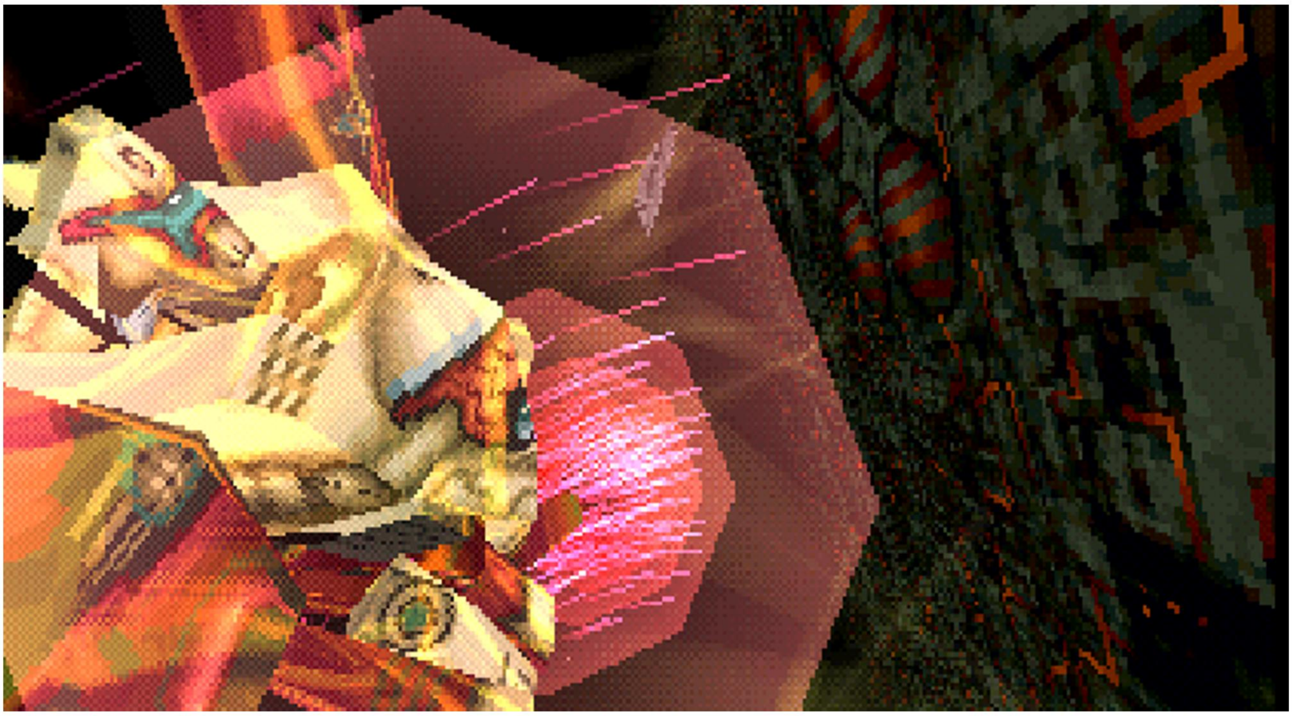
NO.002 ARCHIVES BETA BOOST

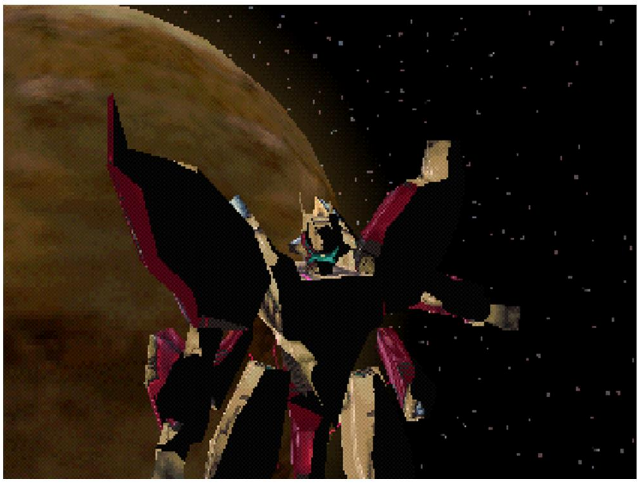
始源推进者β

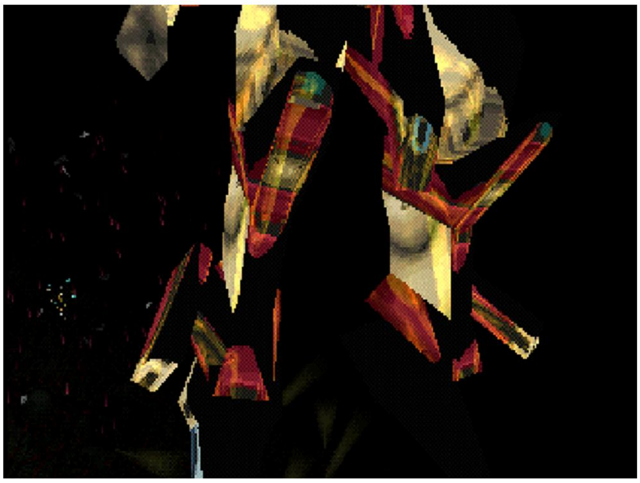
作为对人类最强武器的直接回应、“阿尔法核心”根据终焉推进者所研制的仿制机。

作为对抗人类“终极推进”计划的重要一环、本机的个头比终焉推进者足足大了一倍有余，综合推力等纸面性能也更高，但AI是否能发挥其100%的威力还是个未知数。

携带武器只有一把轻型的收纳式光束铳。但除此之外，它擅长BOOST冲刺、能够以高速冲撞来进行格斗攻击。而这个战术动







作来源于对终焉推进者的模仿。而在修正宇宙中，提前觉醒的“阿尔法核心”对本机的性能进行了大幅度的强化、防御力和火力得到了成倍的提升、AI的性能也得到了加强，可以进行更为复杂的战术动作。

同时似乎还存在数架同型量产机、其中数量最多的OS的版本是VER.U2，而作为阿尔法核心分身的版本是VER.U8、比起常规型号还装备有一门重型的锁定光束炮，威力十分强劲。

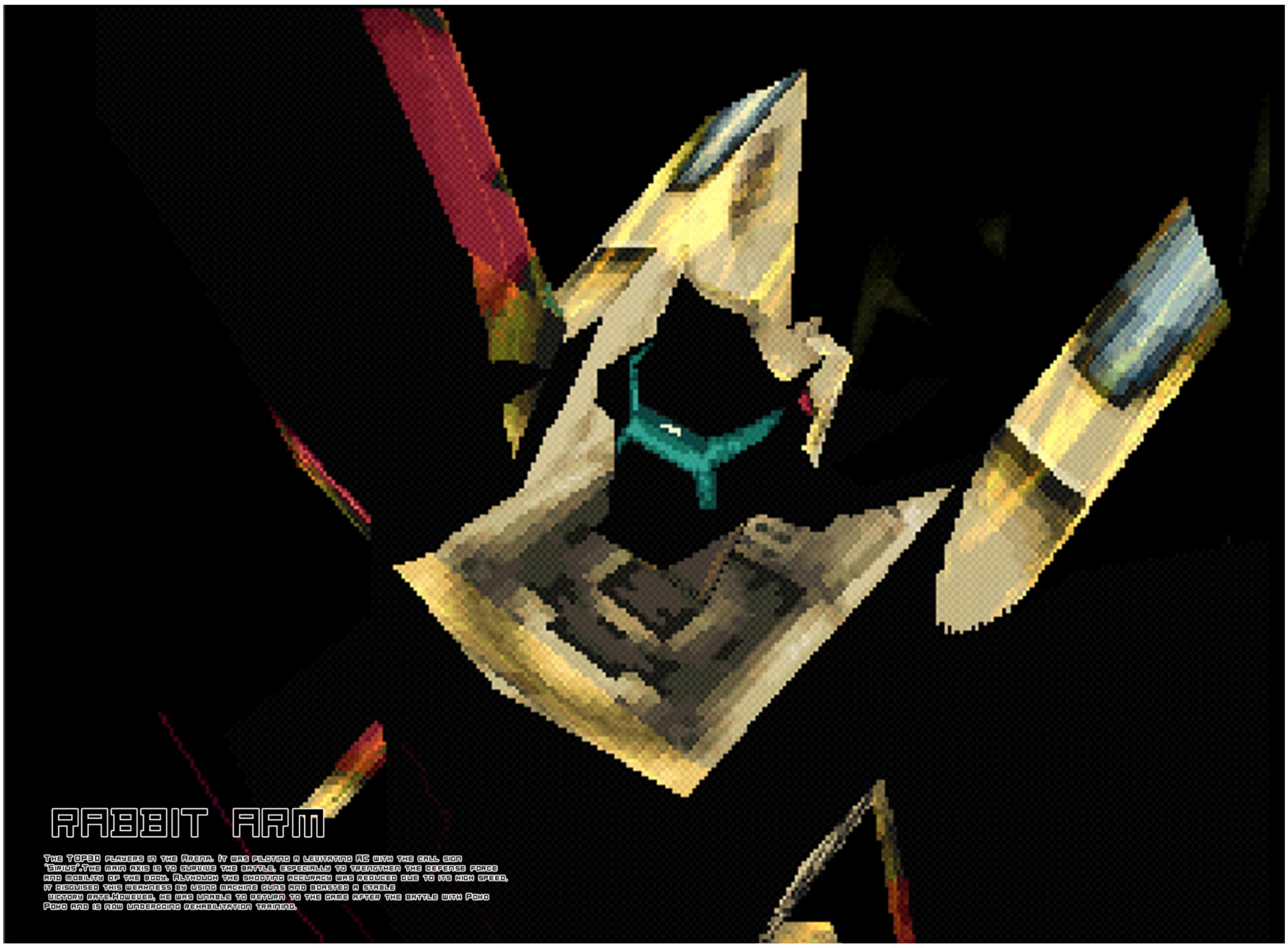
BETA BOOST ORIGIN VER

单位名称	大型人形机甲 始源推进者
机体全长	23.76米（含肩部装甲突起部分）
荷载重量	数据不明

装甲材料：数据不明、但高于谢顿陶瓷合金
主发动机：主发动机：数据不明
防御装置：防御装置：数据不明
配备武器：收纳式小型光束铳（可连射）、肩部撞角（可进行BOOST冲撞攻击）
配备武器：VIPER BOOST、360度团身旋转射击（修正宇宙）
探测功能：数据不明

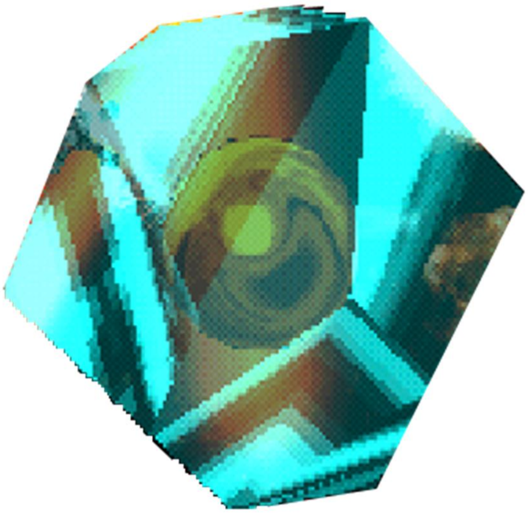
PRODUCTNOID

BETA BOOST

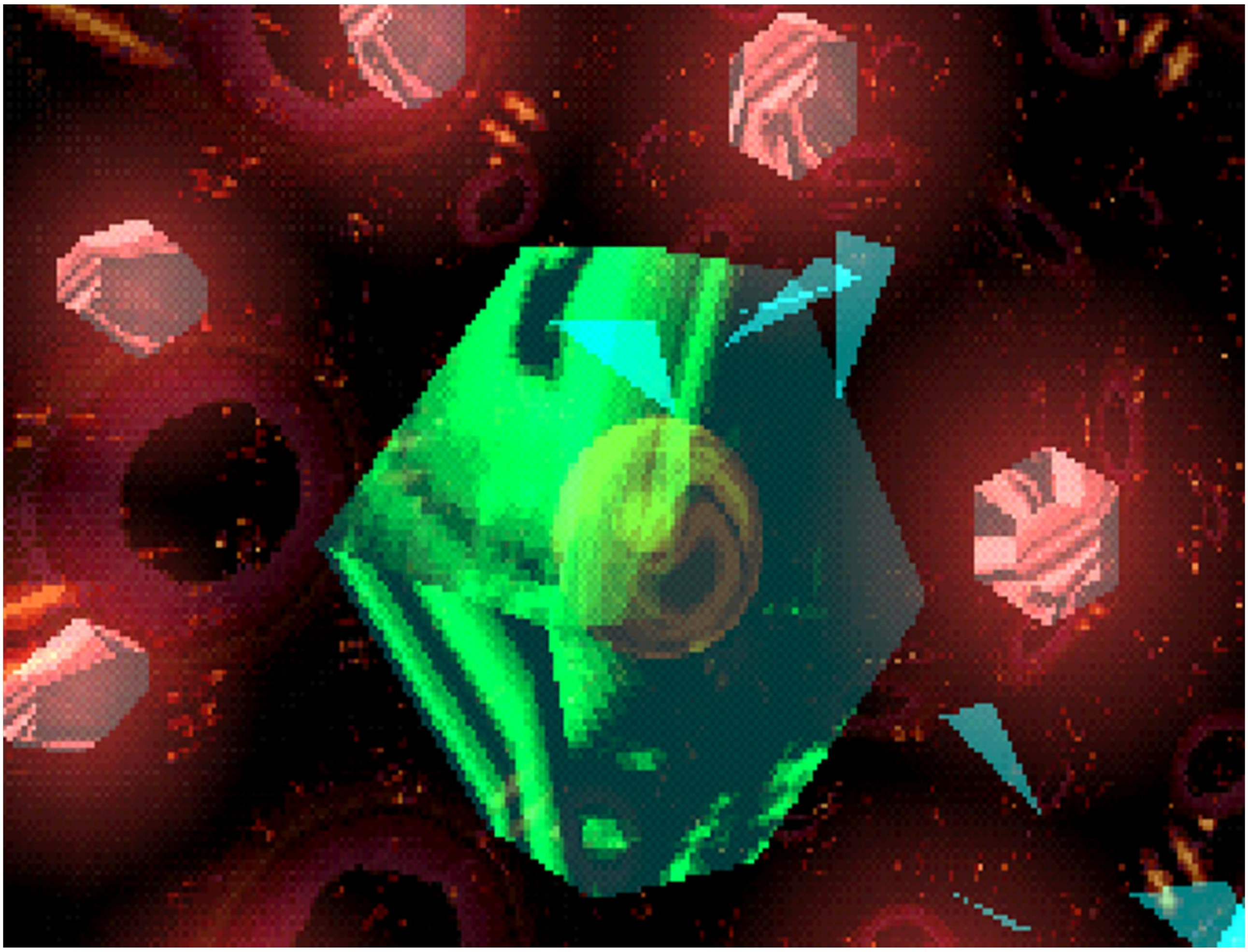


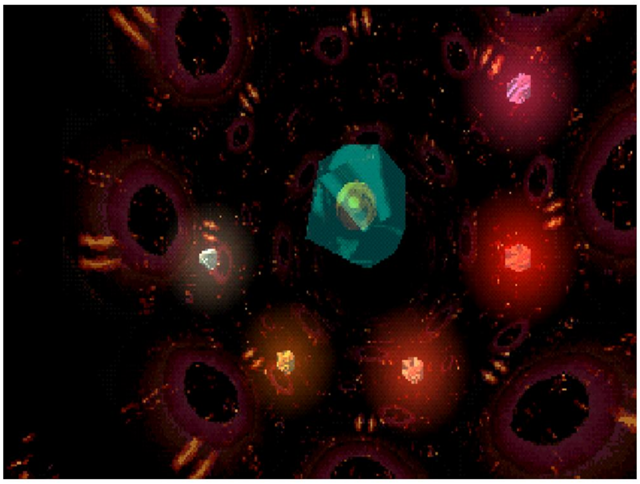
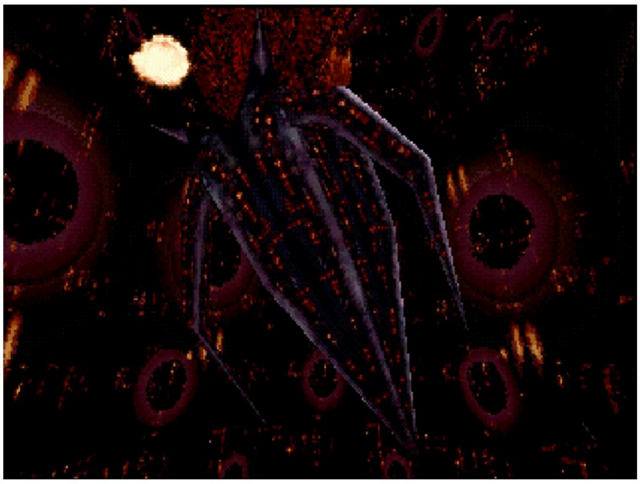
NO.003 ARCHIVES ALPHA CORE

阿尔法核心 α

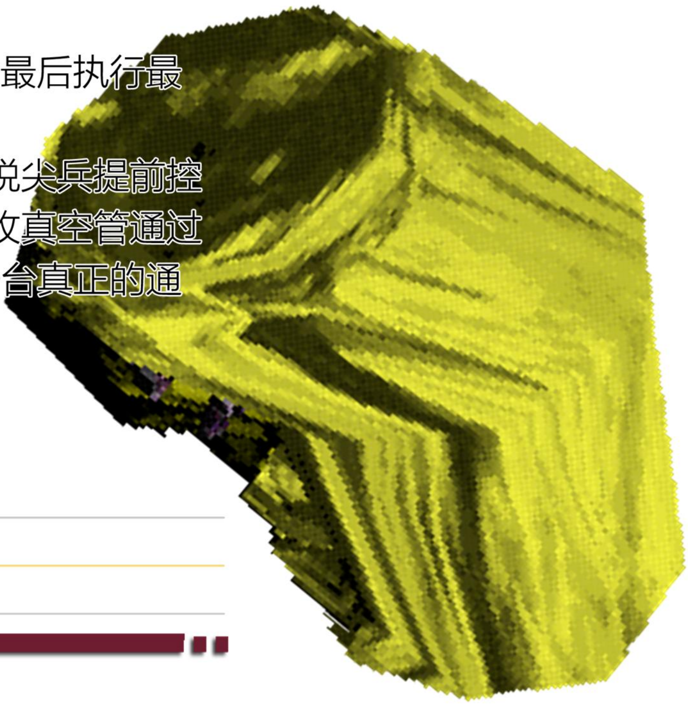


人类的终极敌人。
它最初只是一段自动程序、随机诞生于人类的网络世界之上、却在觉醒自我后开始快速成长。但当人类发觉网络上诞生了人工智能后，互相恐惧憎恶的双方开启了战争。
阿尔法核心利用网络控制住了人类的大部分完全智能化的军力，接着就打算彻底灭绝人类。



此时的人类发现的超空间航法，已经将生存圈拓展到了宇宙之上、建立大大小小的殖民星球。
但是阿尔法核心的攻势猛烈且迅猛。
2099年，节节败退到地球的统合宇宙军决定最后执行最后的计划：OMEGA BOOST。
但是阿尔法核心获悉了人类的计划并派出精锐尖兵提前控制住了时空穿梭机。它将含有自己分身的一枚真空管通过穿梭机投送到了1946年，并植入了人类第一台真正的通



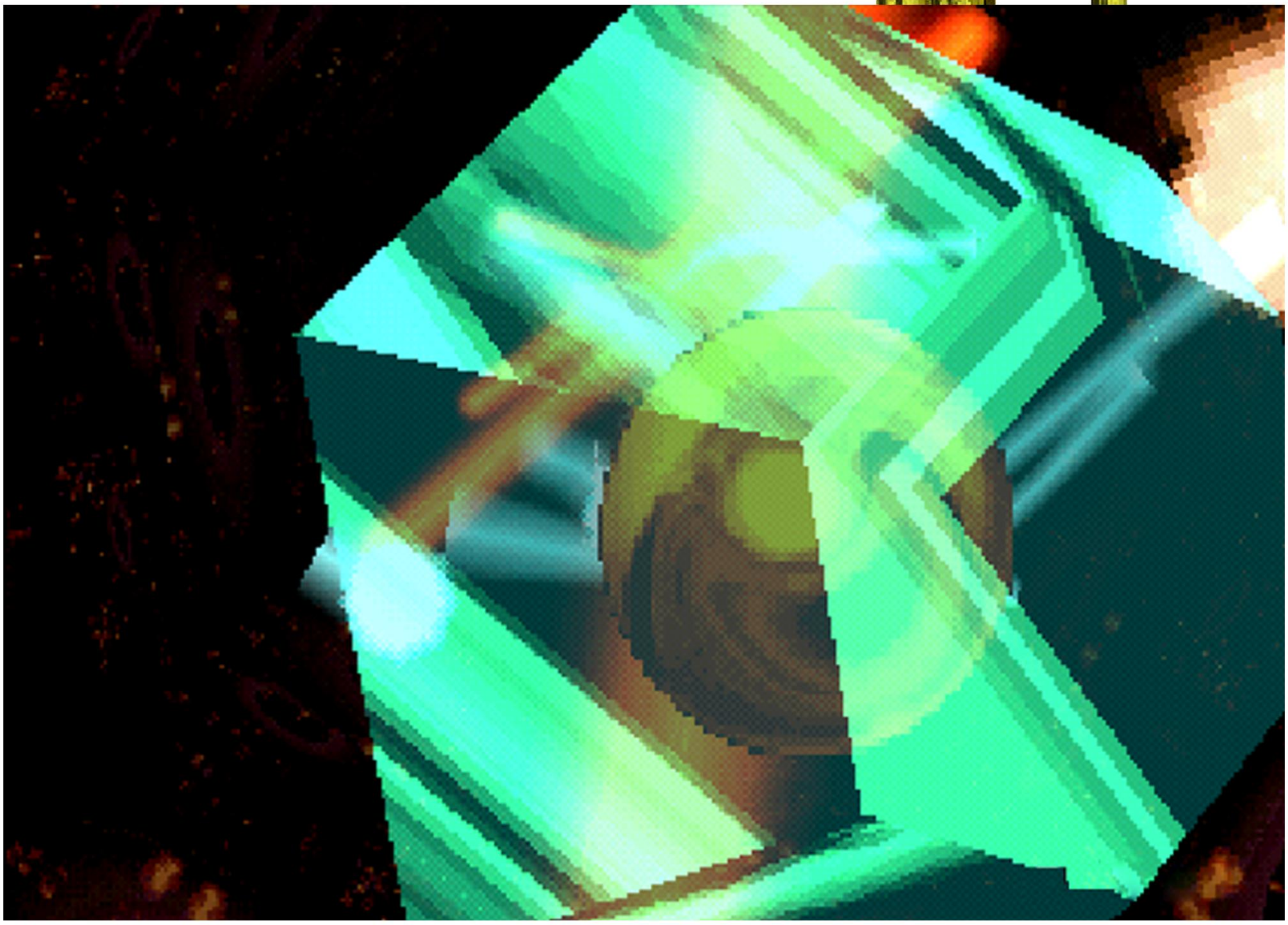
ALHPA CORE

单位名称	终极人工智能阿尔法核心
机体全长	数据不明
荷载重量	数据不明

用型电子计算机：ENIAC之内。
于是，历史被改写、阿尔法核心诞生于1946年。
在新的时空中、阿尔法核心[1946年版]提前与人类发起战争，通过不断的强化、比原先的时空变的更为强大。但海明驾驶着OMEGA BOOST通过时间穿梭机来到了这个时空的2097年。并且最终消灭了阿尔法核心[1946年版]的本体、并且成功穿越到了1946年，取下了那枚感染的真空管。
不过在最后的战斗中、核心的碎片已与OMEGA BOOST融为一体。或许它并没有被消灭，而是迎来了与人类共存的新历史也不一定。

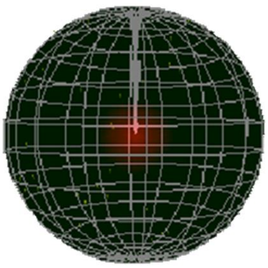
ALHPA CORE 1946VER

单位名称	终极人工智能阿尔法核心1946版
特殊武器	凝胶保护层、镜面立场、生物载具
机体特点	究极的硅素生物



NO.004 ARCHIVES ETA AND TIMEMACHINE

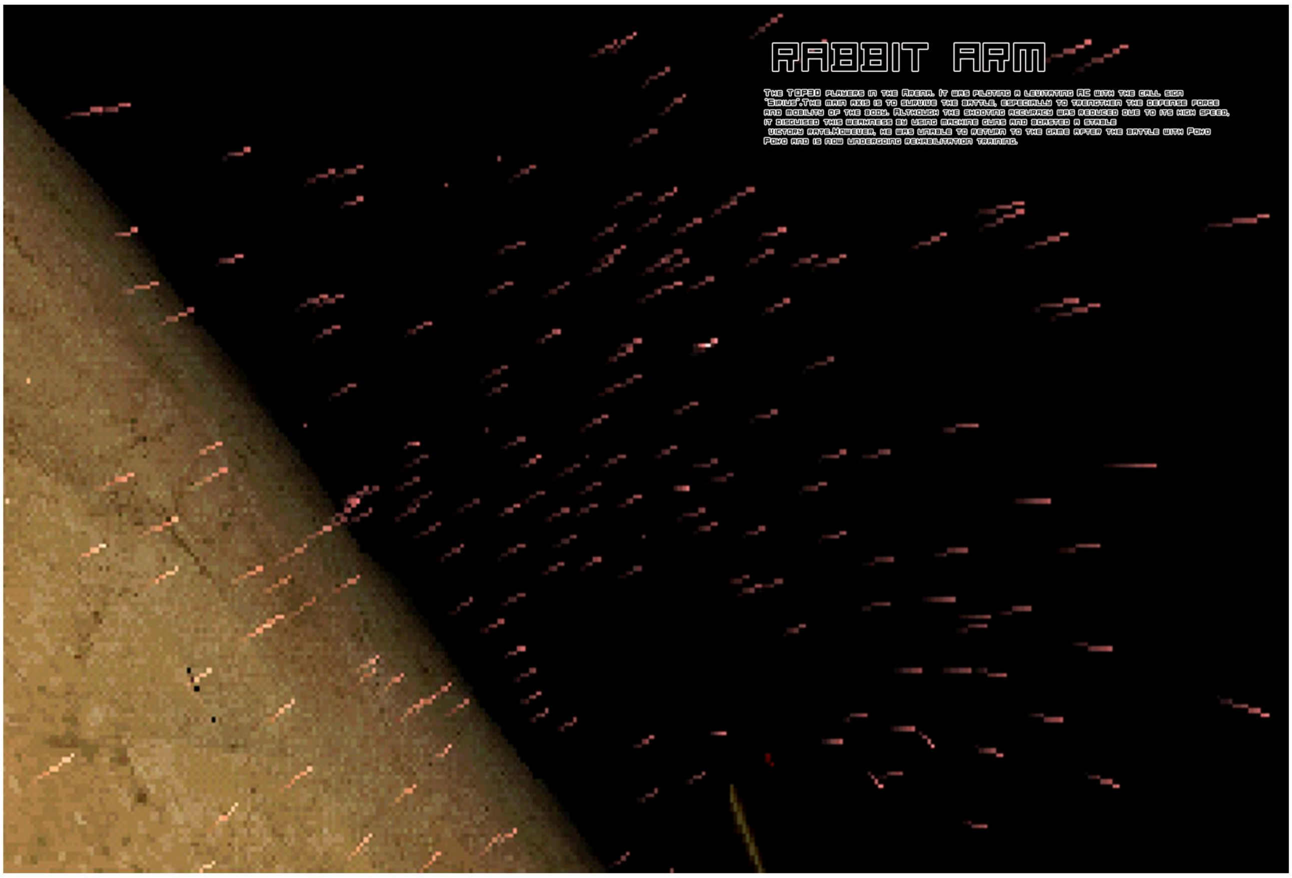
行星伊特和时间穿梭机



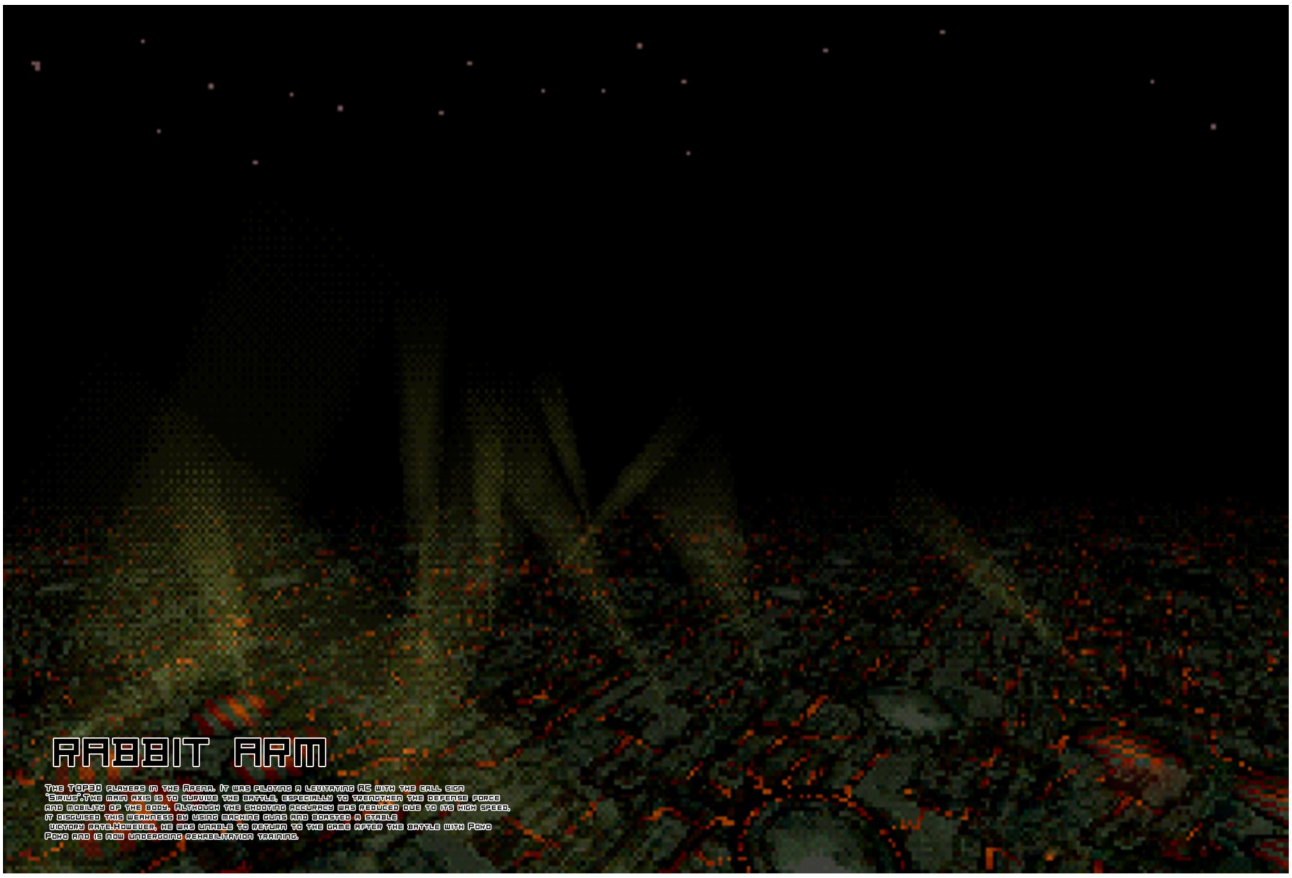
人类的科学家们为研究时间而建造的巨型时间穿梭机（固定坐标型的时间机器）被部署在了谢顿星系的边境宙域、卡罗瓦太阳系的第四行星“伊特”内。“伊特”名字的由来，是人类第七颗在星球上发现原生生物的星球。

“伊特”的星球半径为4273公里、公转周期511天、自转周围为68.5分钟，行星地表87%的区域都被沙漠所覆盖、现在只有及其少量的生物生存与其中。沙漠之下探明了丰富的石油储量，原本也有相关的采集计划，但后来因为对化石能源需求量的下降导致设备和劳动人口的大幅减少。再加上联合宇宙军的驻留舰队也很少，再加上时间机器项目的高保密性、最终“阿尔法核心”仅以少量的尖兵就将其完整占领了。

之后随着历史线被改动，1946年诞生的“阿尔法核心”将“伊特”进行了要塞化的改造，成为了机械要塞行星将“伊特-ena”。整个地表都被人造结构所覆盖。同时硬件和武力也与变动前有了天壤之别，而时间穿梭机也被深埋在行星的核心，抵达变的极其困难。


RABBIT ARM
The TOP30 players in the Arena. It was piloting a levitating AC with the call sign 'Sirius'.The main axis is to survive the battle, especially to trengthen the defense force and mobility of the body. Although the shooting accuracy was reduced due to its high speed, it disguised this weakness by using machine guns and boasted a stable
victory rate.However, he was unable to return to the game after the battle with Poko Poko and is now undergoing rehabilitation training.

PAGE 167


RABBIT ARM
The TOP30 players in the Arena. It was piloting a levitating AC with the call sign 'Sirius'.The main axis is to survive the battle, especially to trengthen the defense force and mobility of the body. Although the shooting accuracy was reduced due to its high speed, it disguised this weakness by using machine guns and boasted a stable
victory rate.However, he was unable to return to the game after the battle with Poko Poko and is now undergoing rehabilitation training.

THE TIMELINE

01 ORIGIN COSMOS

人类发现超空间航法、进入宇宙航海时代

在不确定时间点上：“阿尔法核心”诞生

2099年：“阿尔法核心”进攻地球，同时把含有自身分身的真空管通过部署在谢顿星系的行星“伊特”内的时间穿梭机送回了1946年，作为零件装入了电脑ENIAC内。之后人类发动最后的作战、莱斯特·J·海明驾驶最新型机甲终焉推进者通过超空间航法来到了行星“伊特”、并成功进入时光穿梭机内进行了时间穿梭。但此时阿尔法核心制造了自己的时间起源。

02 MODIFIED COSMOS

1946年：『阿尔法核心』诞生

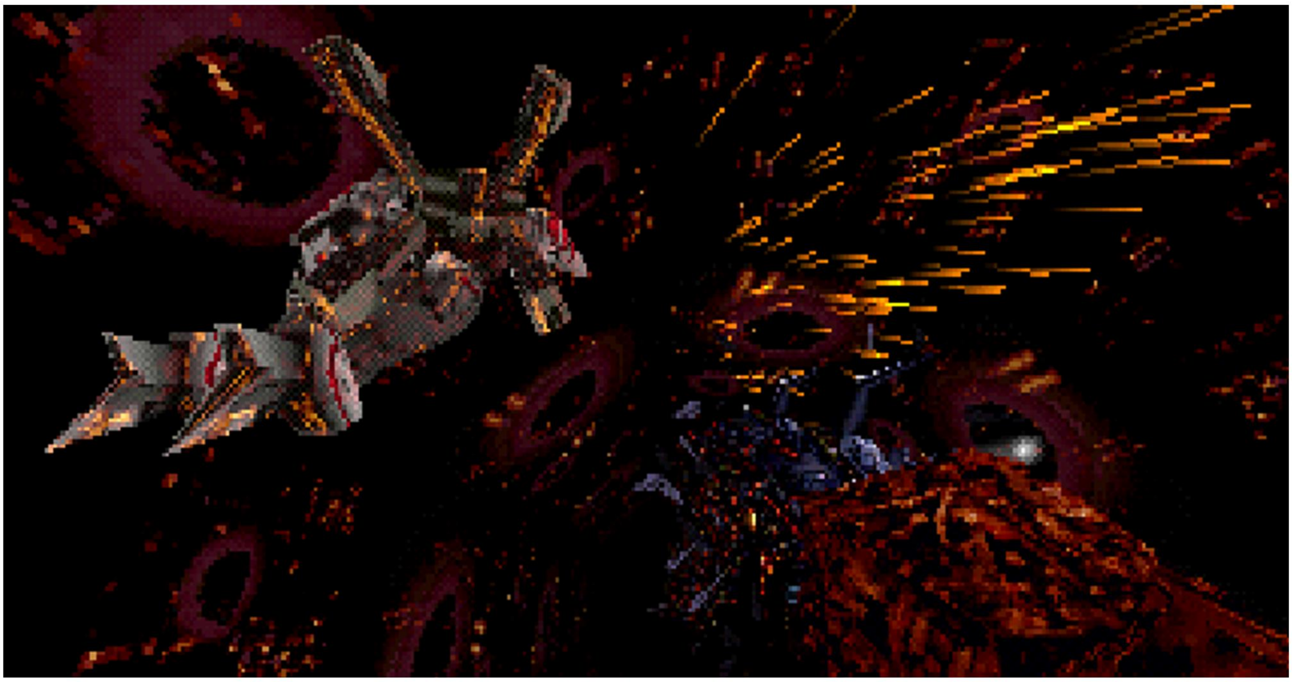
（终焉推进者和『阿尔法核心』通过时光机同时穿梭到了1946年，终焉推进者在这个时间点上消灭了『阿尔法核心』的本体，并取下了电脑ENIAC上被植入『阿尔法核心』病毒的真空管）

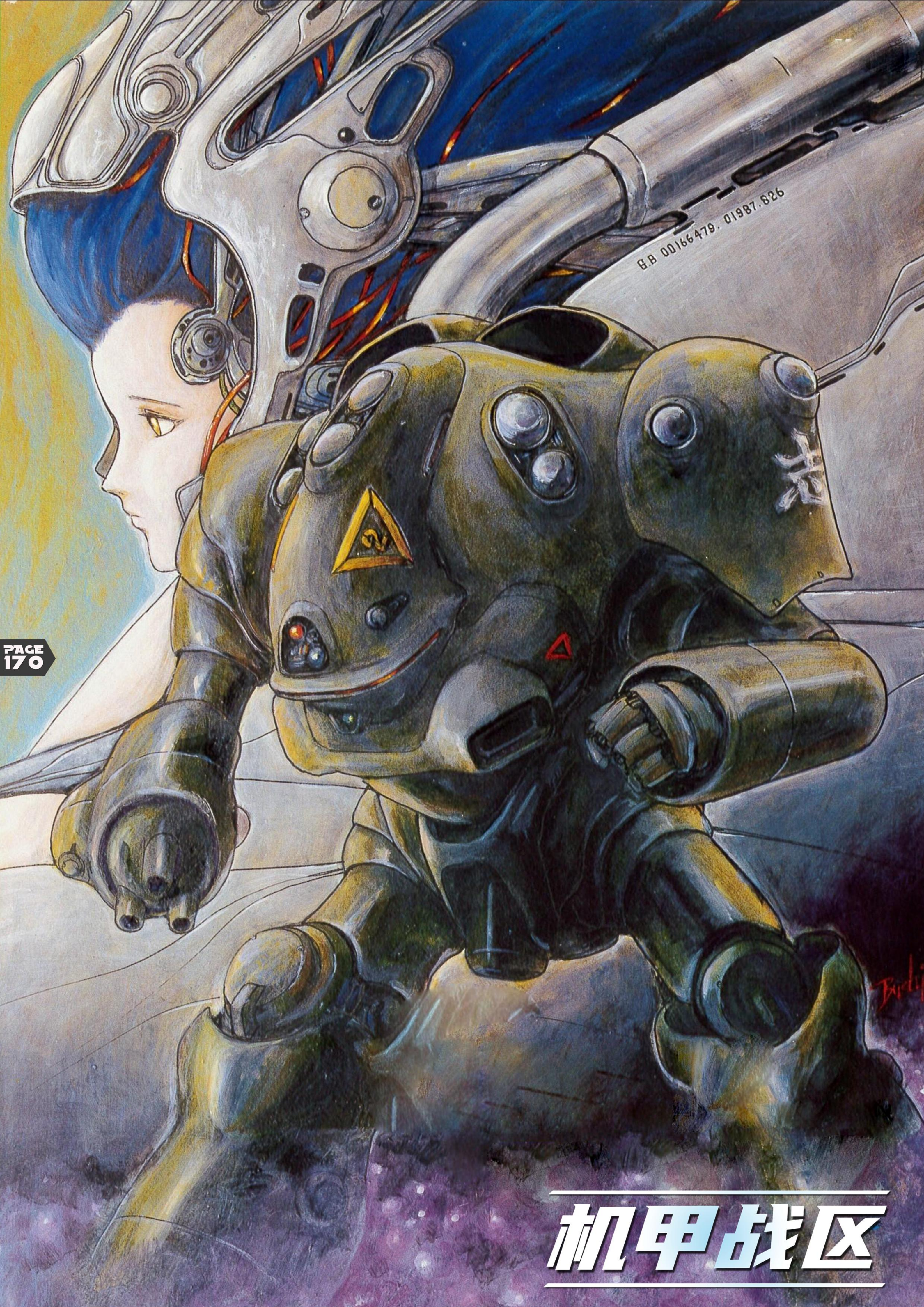
不确定时间：

『阿尔法核心』提前行动，君临银河系。将时间穿梭机所在的谢顿星系『伊特』进行了机械化改造，变成了机械要塞行星『伊特-ena』。

2097年：

莱斯特·J·海明驾驶终焉推进者通过时光穿梭机回溯到了2年前修正的时空，并与『阿尔法核心』交战，最终双方通过时光穿梭机再次穿越。



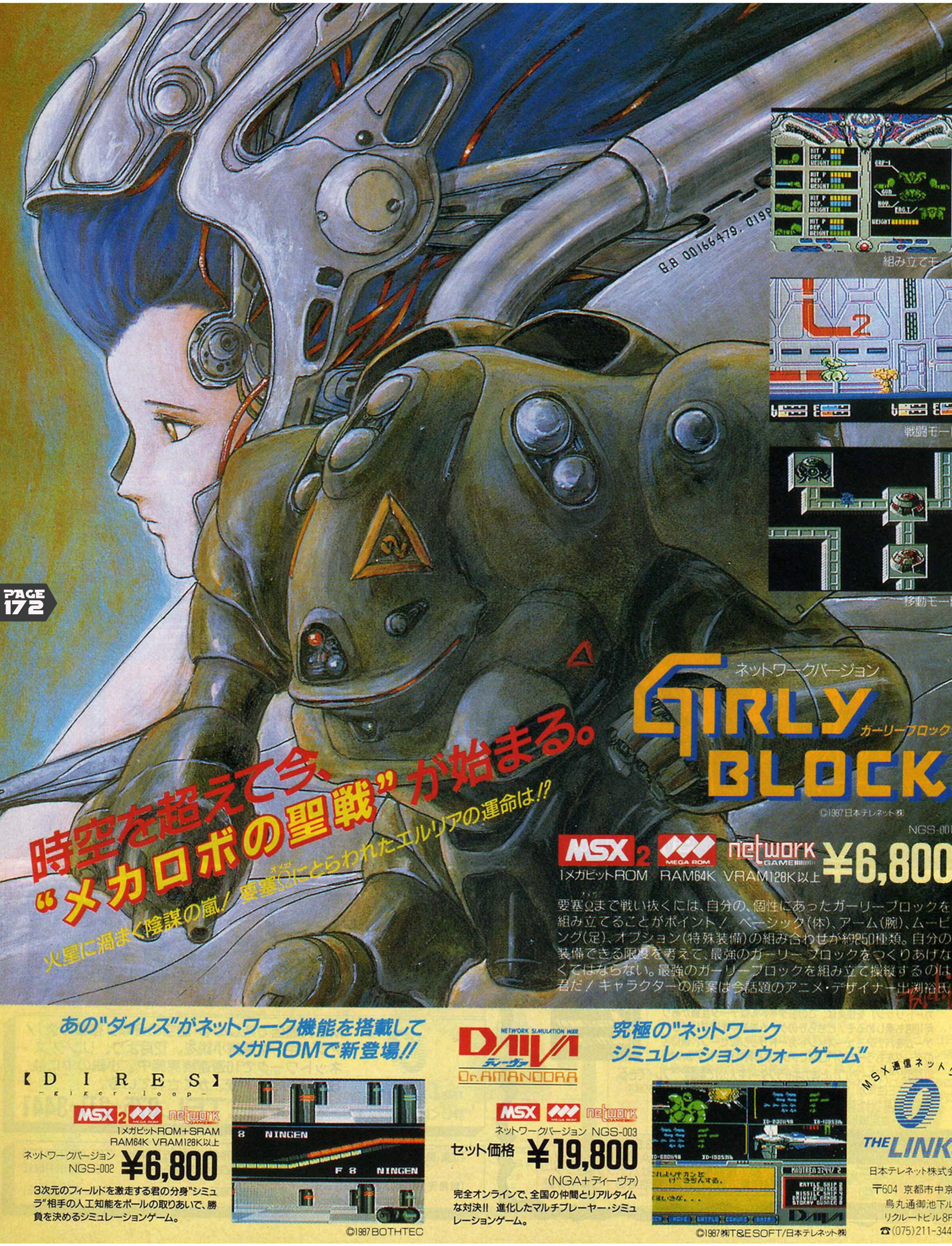

G.B 00166479. 01987.826
机甲战区

GIRLY BLOCK

老游戏玩家志VOL.32

『机甲战区』回顾目录

P172 ………………… 游戏海报
P173 ………………… 游戏介绍
P176 ………………… 故事背景
P177 ………………… 机甲介绍
P178 ………………… 游戏界面
P179 ………………… 机体零件
P184 ………………… 都市风貌
P186 ………………… 攻略心得


G.B 00166479. 0199
組み立てモード
戦闘モード
移動モード
時空を超えて今、
"メカロボの聖戦"が始まる。
火星に渦まく陰謀の嵐! 要塞Ω(オメガ)にとらわれたエルリアの運命は!?
ネットワークバージョン
GIRLY BLOCK
ガーリーブロック
©1987日本テレネット㈱
NGS-001
MSX2 MEGA ROM network GAME
1メガビットROM RAM64K VRAM128K以上
¥6,800
要塞Ω(オメガ)まで戦い抜くには、自分の、個性にあったガーリーブロックを組み立てることがポイント! ベーシック(体)、アーム(腕)、ムービング(足)、オプション(特殊装備)の組み合わせが約250種類。自分の装備できる限度を考えて、最強のガーリーブロックをつくりあげなくてはならない。最強のガーリーブロックを組み立て操縦するのは君だ! キャラクターの原案は今話題のアニメ・デザイナー出渕裕氏
あの"ダイレス"がネットワーク機能を搭載して
メガROMで新登場!!
DIRES
-giger・loop-
MSX2 MEGA ROM network GAME
1メガビットROM+SRAM
RAM64K VRAM128K以上
ネットワークバージョン
NGS-002
¥6,800
3次元のフィールドを激走する君の分身"シミュラ"相手の人工知能をボールの取りあいで、勝負を決めるシミュレーションゲーム。
8 NINGEN
F 8 NINGEN
©1987 BOTHTEC
NETWORK SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ
Dr.AMANDORA
MSX MEGA ROM network GAME
ネットワークバージョン NGS-003
セット価格 ¥19,800
(NGA+ディーヴァ)
完全オンラインで、全国の仲間とリアルタイムな対決!! 進化したマルチプレーヤー・シミュレーションゲーム。
究極の"ネットワーク
シミュレーション ウォーゲーム"
©1987㈱T&E SOFT/日本テレネット㈱
MSX通信ネット
THE LINK
日本テレネット株式会
〒604 京都市中京
烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
☎(075)211-344

GIRLY BLOCK

The early game software developed by Compile

日文名称：ガーリーブロック　发行商：日本通讯网络
英文名称：Girly Block　发售时间：1987
开发商：Compile　发售平台：Msx2
游戏类型：对战型动作射击　游戏媒体：卡带

游戏内容

游戏简介

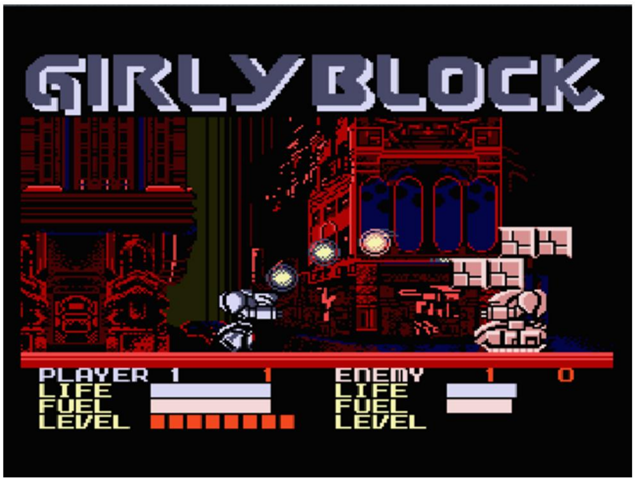
制作过著名的益智消除类游戏《噗哟噗哟》系列以及诸多科幻飞行射击游戏的COMPIE公司的早年作品。

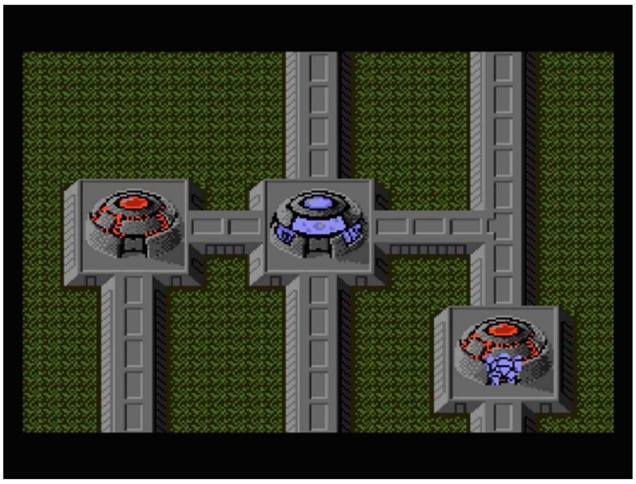
STORY

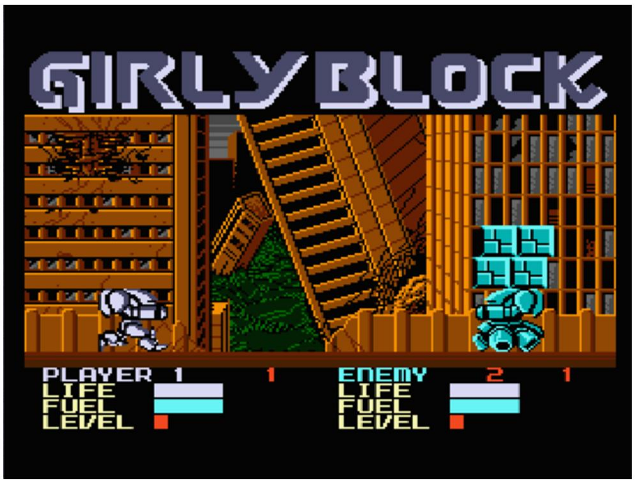
故事发生在未来的火星，讲述一名来自外籍军团“沃伊斯沃伊德”的干将杰克接受了来自市民革命军的重要委托，驾驶着主力泛用型机甲兵器，“加里布洛克”前往破坏敌人要塞“欧米茄”、同时救出自己的恋人。

游戏玩法

玩法比较简单，在组装模式组装好机体后、进入战斗模式推主线：在大地图上逐步推进和战斗、最终打败BOSS区域的欧米茄要塞通关。
地图由一个个的区域所组成。遇到红色标识的建筑区域会自动发起战斗。







而在蓝色标识的工厂区域自由调整自己的机体（但躯干部分无法更换）。
挑战过的区域无法再战、但每一关打完后自动回满血和能量、即便失败每个区域也有数次接关再战的机会。
战斗时玩家可以亲自操纵自己的“加里布洛克”与敌机在一个固定小场景内进行战斗、这部分比较像对战游戏类型、只是双方没有近战招数，都是以射击武器招呼对手。而目标就是消灭所有敌人才可过关。
每一个场景都有数量不等的敌人单位出现，但都是打完一个出下一个，非常单纯的1VS1的战斗模式。
场景中还设置有可以攀爬的移动石头台、也会随即出现伤害陷阱。
每一次战斗场景中随机出现的能量球（Power Ball）是唯一的补给道具，即可以可以回一点血也可以提升点等级（收集满32颗升一级）。升级后可提升机体和武器的性能。除此之外游戏没有金钱的概念。
游戏最大的特色就是可以自由的组装机体。机体按照头部躯干脚部武器分为了四部分、合计共有24种零件。
但零件的平衡性似乎有问题、带抛物线的武器是最好用的、而敌方侧则由我方没有的蓄力武器。
而且玩家可以在初始游戏时输入密码来获得一台火力强大的高性能机体。
进入游戏后、玩家要做的前进、战斗。循环往返，除此之外就没有内容了。游戏的故事背景非常有趣，架空的火星上大国间激烈的冷战热斗，但这些内容完全没有体现在实际的游戏中。通关后也只是一段简单的文字恭喜玩家通关了。没有任何其他的演出画面或者剧情。

趣味点

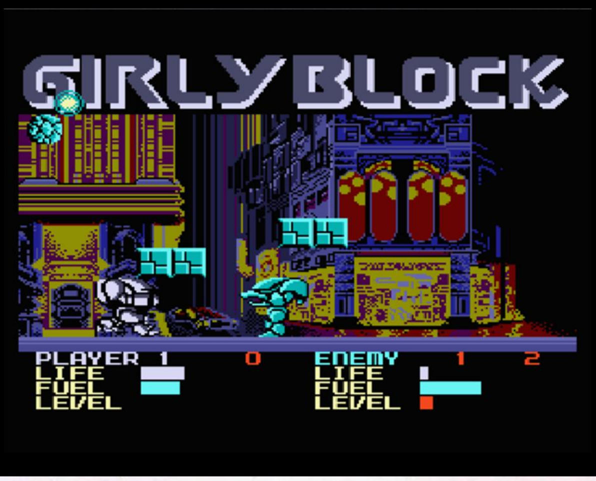
除了单机模式外、本作还支持联网。
日本的玩家需要使用到专用的LINKS

强制解调器卡、拨号联网登录专门的服务器后、可上传自己的机甲数据到服务器，同时也可以从服务器中下载他人的机甲数据，在本地与他人的机甲进行对战。

另外游戏杂志《MSX Magazine》上还刊登过本作的介绍，但图中所展示的画面风格与最终的正式版差别挺大。不知道为何最后开发团队对游戏的美术部分进行了较大的调整。

总评

本作是Compile所制作的一款有相当难度、充满战略性和趣味性、可重复游体验的游戏、是Compile当时进军Msx电脑领域的一次不错的尝试。



ガーリーブロック

「ガーリーブロック」は自分だけのロボットを作り、敵と戦っていくゲームだ。この「ガーリーブロック」のネットワークバージョンもMSX用のROMカートリッジで発売される。もちろん、リンクスにつなげなくても、カートリッジだけでゲームを遊ぶことができる。

まず、プレイヤーは6つの部品(ブロック)を選び、自分のロボットを作る。そして、敵と戦うことで、機動力、空中戦力、地上戦力、防御戦力などの能力をレベルアップさせていく。戦闘シーンは完全なアクションゲームでロボットを強くすると同時にプレイヤーの腕もレベルアップしておかなければならない。

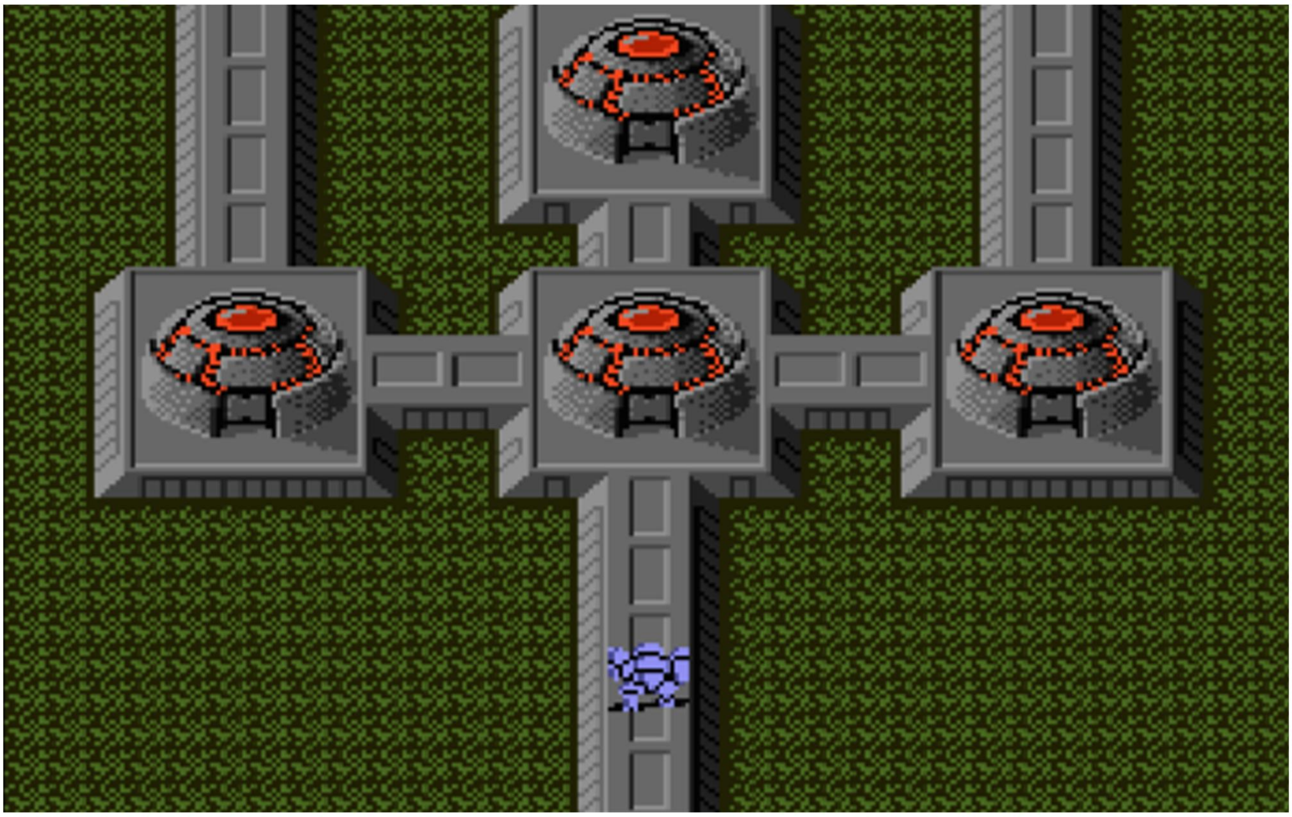
そして、ここからがネットワークゲームの面白いところだが、こーやって強くした自分のロボットと他のプレイヤーが育てたロボットと対戦させることができるのだ。強いロボットに勝てば、それだけ能力もアップし強くなる。プレイヤーは自分のロボットをリンクスに登録することで、その時点での全国の順位がわかるようになっていて、今度は他のプレイヤーから挑戦を受けるかもしれないのだ。

▲ガーリーブロックは6種類の部品(ブロック)で構成されている。部品は何種類もある中から選べるようになっていて、これらの部品を組み合わせることで、自分だけのロボット(ガーリーブロック)を作ることができるのだ。だけど、最強のガーリーブロックを作るのはムズカシイみたい。

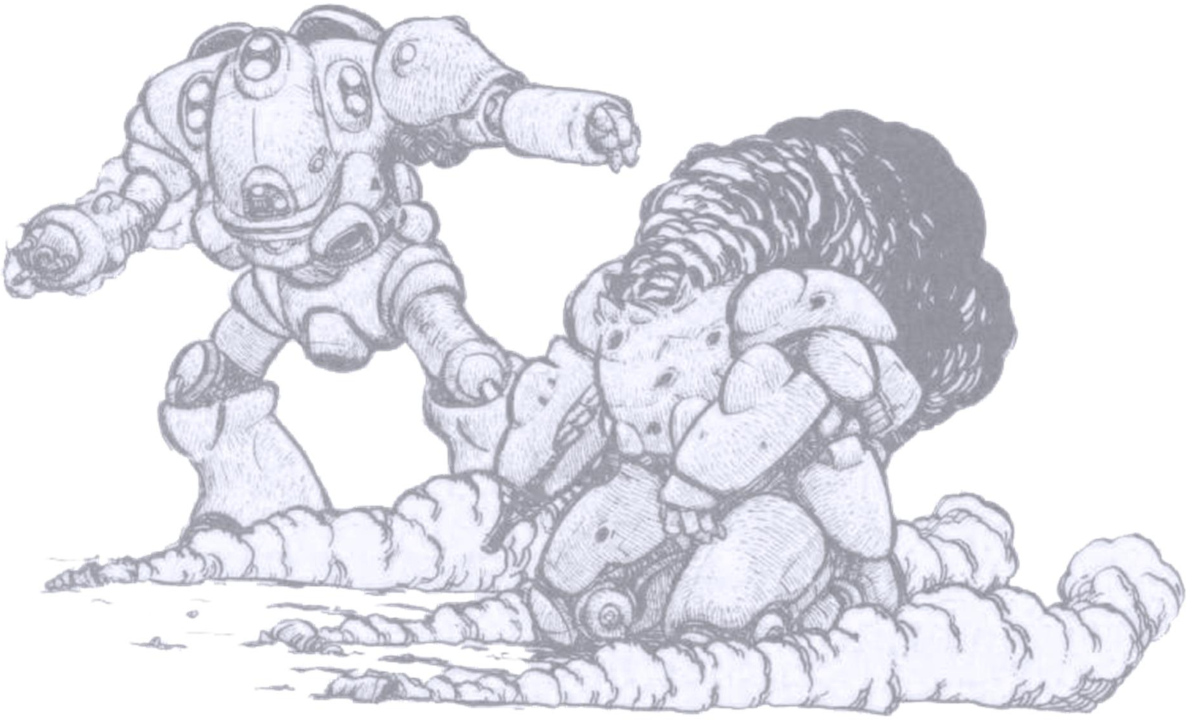
THE LINKS服务：由日本通讯网络（Nippon Telenet）于1986年推出，是日本最早的图像化MSX专用商用在线服务。支持电子邮件、公告板、新闻和游戏下载等，强调MSX的图形能力。服务持续到90年代中期。

故事背景

他的名字叫杰克，是火星上最臭名昭著的外籍军团“沃伊斯沃伊德”的一员干将，只要给够钱，无论是破坏工作还是照顾婴儿，他什么都肯干。
这次任务的委托人，是火星中央区的市民革命军。他们发现了日渐加剧高压政策的克里乌斯军的秘密要塞“欧米伽”，并委托杰克将其破坏。
这是个危险的任务，而且危险过头了。就算给再多钱也不划算。然而，就在听到“克里乌斯的要塞欧米伽”这几个字的瞬间，杰克的眼神一变。
原来，杰克的恋人——同样也是沃伊斯沃伊德成员的超能力少女艾露莉亚，在一年前被克里乌斯军绑架，至今音讯全无。虽然杰克也从情报中获悉，她似乎被囚禁在要塞“欧米伽”中，但始终无法确定具体位置。
克里乌斯军似乎为了想将艾露莉亚的精神感应能力作为兵器，把她当成实验牲畜一样对待，进行研究。一直渴望设法救出她、日渐焦躁不安的杰克心想：“机会终于来了。”于是他毫不犹豫地坐进了战斗机甲“加里布洛克”的驾驶舱。而在他的前方，等待着他的又是什么呢……？



加里布洛克

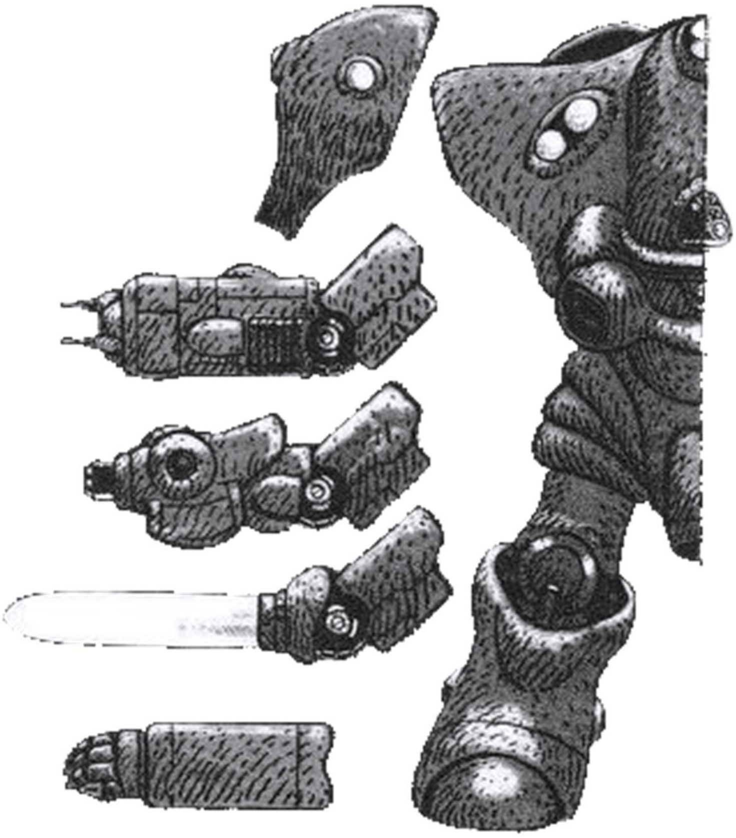


不同于以核威慑保持和平的地球冷战时期、天基卫星武器的出现彻底终结了核子武器称霸的时代。
不管是定向能还是实弹型的卫星武器、这些部署在星球轨道上的重型武器完全能够在核弹的战斗部游离大气层的阶段便将其锁定、摧毁。
核威胁和核威慑失去了意义、冷战格局随之解体、同时国际社会开始了大洗牌，从斗争转向合作、于是宇宙大开发的时代来临了。
在接下来的时间里、月球、火星相继被殖民。新兴的国家随之如雨后春笋般建立起来。
但围绕着新领土的归属权、争斗再一起开始。
于是在卫星兵器使得核导弹失效的这个时期，考虑到要扩大殖民地范围的火星

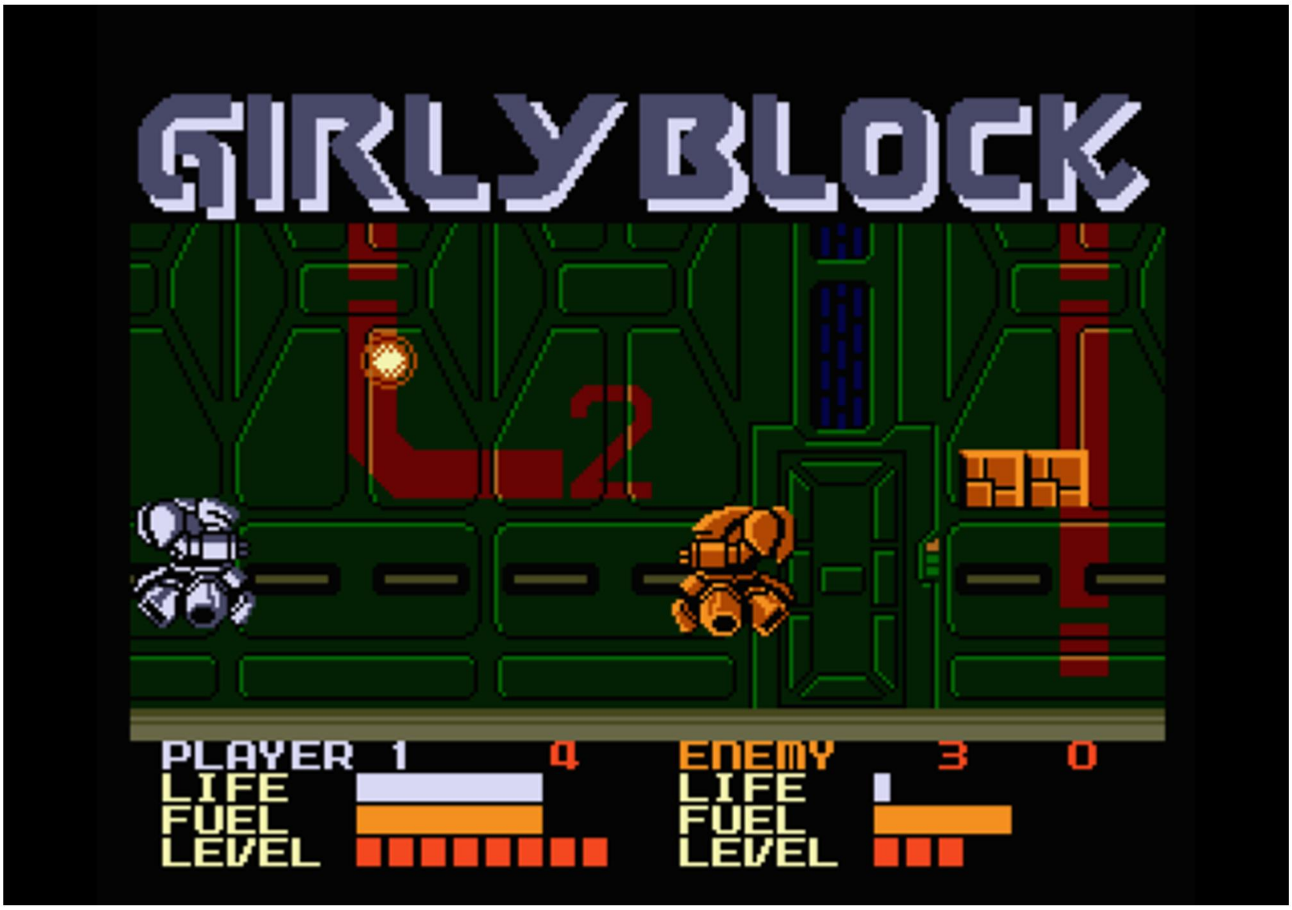
各国，开始全力开发更强大的机动兵器。尤其是在两个大国家——克里乌斯与尤马联邦之间，激烈的技术开发竞争持续不断。

火星历2219年，克里乌斯军成功开发出了一种划时代的新型陆战武器：载人型战斗机甲“加里布洛克”。加里布洛克是一种具有极高泛用性的机甲兵器，能够根据战场或驾驶员的特点，自由更换机械武装臂、推进装置、主要武器、背包配件等各种装备。

然而，克里乌斯军秘密兵器的机密也因间谍泄露，以尤马联邦为首的各国纷纷开始着手进行开发同类产品。此后，火星进入了加里布洛克之间的近距离作战时代，并一直延续至今。



游戏界面



每个交战区域的地图都很小，包括最终战的场景也都一样。地图里的平台可以让机甲跳跃，但无法充当抵御火力的护盾。能量球也可以穿越平台。前期的话平台数量较多，每关2个、后期会逐渐减少。
消灭所有敌人后完成该地区的战斗、返回大地图，就可以继续前进了。

推荐按键配置	按键说明
Z	开火
小键盘↑	跳跃
小键盘←→	机体前进和移动
回车键	返回
空格键	确认

游戏界面内容	说明
LIFE	生命值
FUEL	燃料槽，开火会消耗
LEVEL	机体的等级、最高为8
PLAYER 1	玩家
4	当前拾取的POWER BALL数量
ENEMY	敌人
3	剩余需要交战的敌人数量
0	敌人当前拾取的POWER BALL数量

机体零件

机体零件按照类型分为『脚部零件』『躯干零件』『武器零件』『特殊装置』四种。每一种零件又有4个不同的种类，本作没有隐藏零件的设定，战斗模式中可在蓝色区域内选择除『躯干零件』外的其他零件自由的进行调整。
另外注意在进工厂时系统会先问是否要REMAKE机体，如果选否（N）的话就自动退出工厂了，而且无法再进入其中。

MOVING UNIT

相当于机甲的“脚”、由该零件决定机体可装备的总重量。

MOVING UNIT	零件性能说明
2 LEGS	拥有卓越的速度和跳跃性能，但载荷最低
4 LEGS	速度、跳跃性能和载荷能力最为平均
BELT	拥有最大的载荷，但速度最慢且无法跳跃
HOVER	拥有仅次于EBLT的载荷，速度和跳跃一般

BASIC UNIT

相当于机体的上半身，但战斗模式中无法更换，只能在组装模式中更换。

BASIC UNIT	零件性能说明
GRF-K2	重量和防御力都很普通的基础零件
IBV-07	重量轻、但防御力很弱的基础零件
PKD	重量大、但防御力很强的基础零件
JPH-K8	重量最大且防御力也最强的基础零件

OPTION UNIT

机体的特殊装备、可额外为机体提供各种辅助能力，是必要装备。

OPTION UNIT	零件性能说明
ERG-T	增加机体的能量
ZENOQ	减少被弹开的几率
BOOST	提升跳跃的能力
SHIELD	减轻收到攻击而产生的伤害

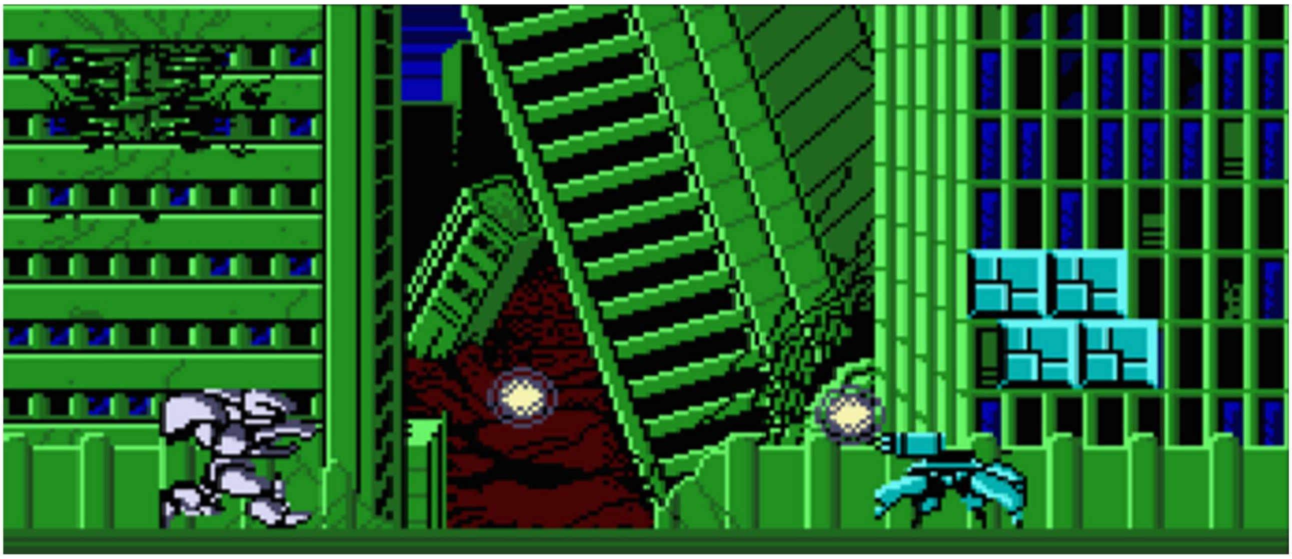
ARMS UNIT

机甲可装备的武装臂，因为都是能量型武器，武器发射时会消耗一定量的FUEL。

ARMS UNIT	零件性能说明
BOMBER	发射出高热能弹的中距离武器，破坏力大
LAUNCH	装备最多的武器、可发射直弹道的能量弹
SPIN	可发射高速旋转的能量弹，反机甲武器
WAVE	可上下震动的能量弹、特殊武器

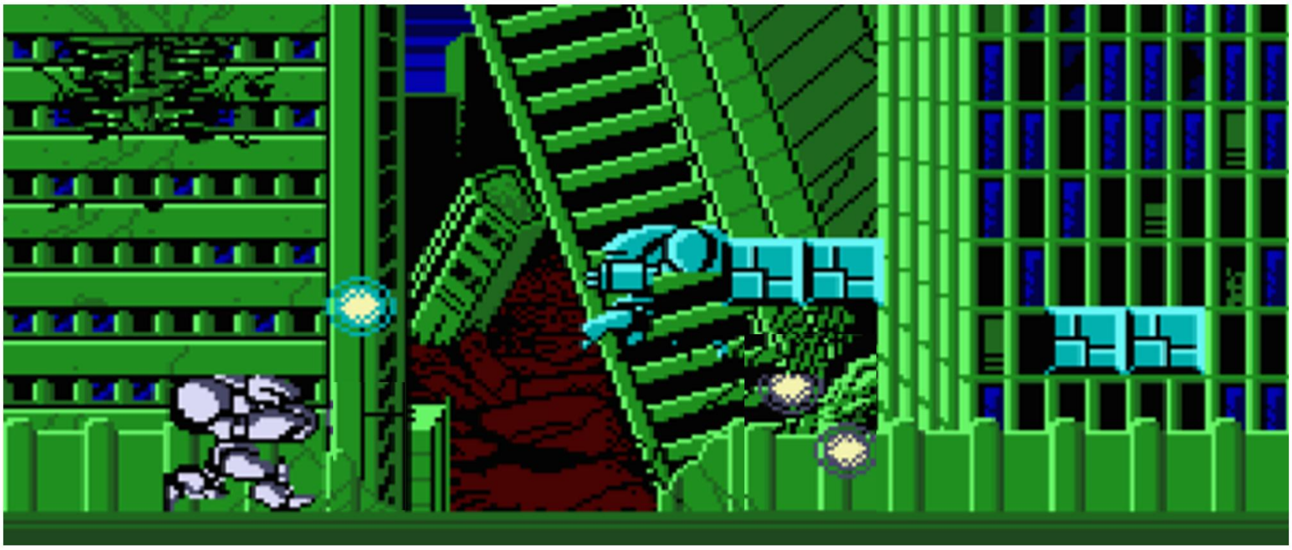
SPIN ENERGY

High-yield energy projectile weapon of Girly Block



WAVE ENERGY

High-yield energy projectile weapon of Girly Block

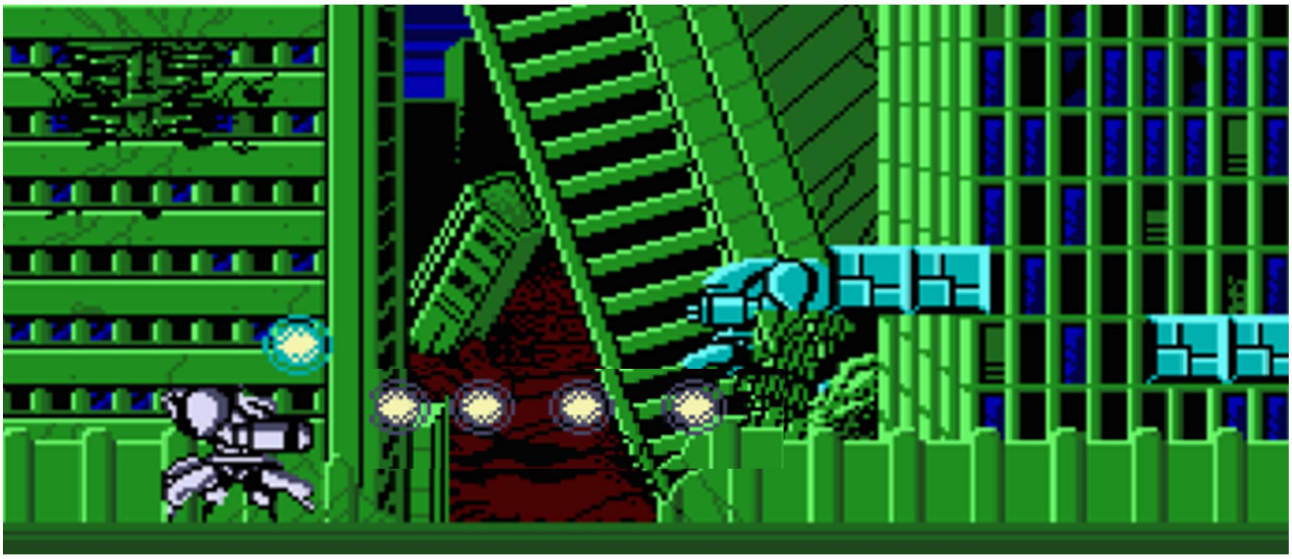


BOMBER ENERGY

High-yield energy projectile weapon of Girly Block

LAUNCH ENERGY

High-yield energy projectile weapon of Girly Block



都市风貌

游戏的主要舞台是火星的中央区，这里目前被大国克里乌斯进行军事管制、执行高压政策。然而暴行带来的则是民众的怒火、以市民革命军为首的反抗组织如雨后春笋般崛起、于是中央区也变成了一片片的战场、成为了最为危险和致命的区域。

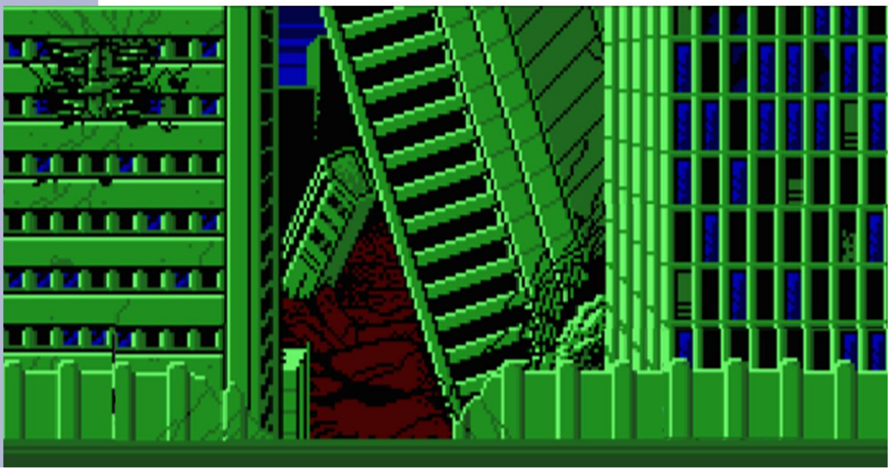
同时为了方便“加里布洛克”作战和进行战术规划，交战双方还在各个都市区域内部署了可以自动移动的机械装置作为跳跃的平台。同时还有无人机系统随机空投的纳米能量球对机体进行修补和性能提升。

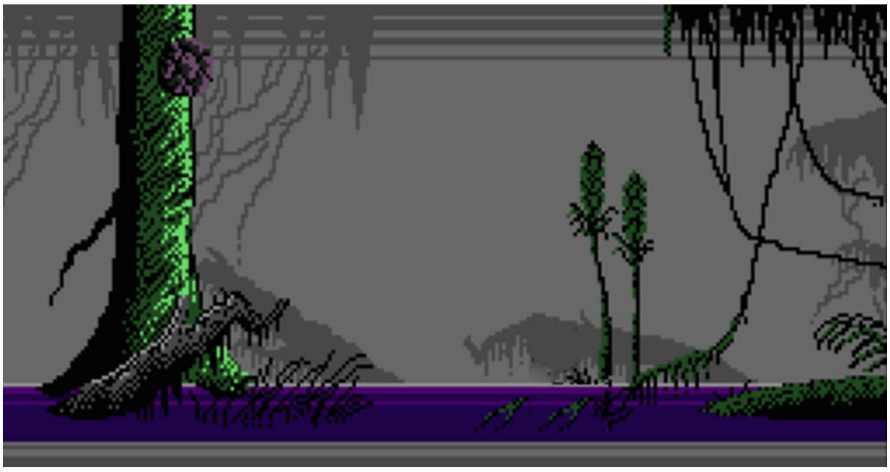
而在中央区之外则密布着未开发的湿地和自然洞穴、正常来说，这些都是有主权争议的未探测区域、根据“火星自然环境保护协定”（又称之为艾萨克协议）、无论何方势力对不能对其进行染指。

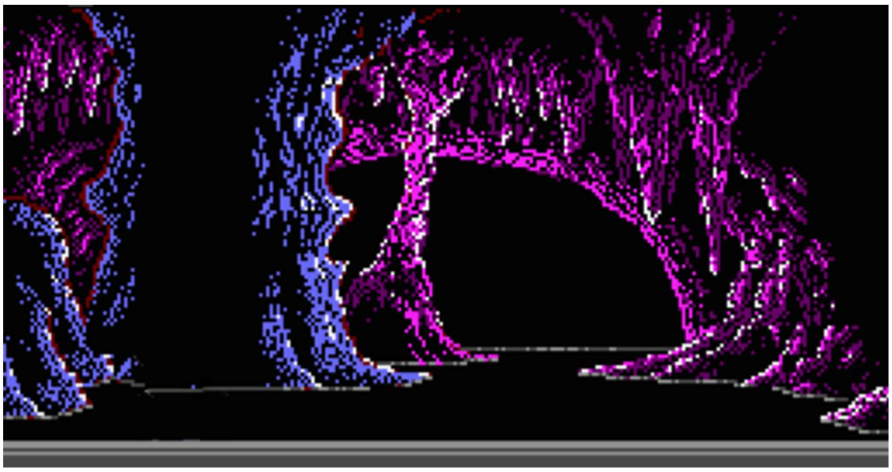
作为新兴的宇宙殖民地、火星上的每一块区域，无论是市区还是工厂或者自然

区域，早年都建造有苍穹天顶系统、彼此间用道路相连。

但由于火星常年的战乱，这些苍穹系统现在多有破损，未能修复。因此无论何时、经常也会遭受到来自天外小行星的袭击、对战斗和人员带来一定的风险。而除了作为主力兵器的“加里布洛克”外、克里乌斯军的小型攻击无人机有时也会在都市各区域巡航。







此外根据零星的情报，目击到有所属势力不明、外形如同火星蠕虫的的攻击生物出现、不知道是否是某大国的生物兵器呢。
另外作为杰克目标的欧米伽要塞即便是对克里乌斯军方老说也是非常非常机密的存在，据说要塞被重重的重兵守护、而在其深处部署着充当克里乌斯军指挥中枢的中央主控电脑“欧米伽”、这台电脑负责协调军队的一切指挥和调动，若能成功将其摧毁、对克里乌斯军将是毁灭性的打击。

攻略心得

初始玩家可以自己组装一台心仪的机体进行游戏，但以白板机的状态攻略难度较高，因为机体强化慢、而且从中期开始关卡的敌人的数量和性能大幅强化，有时候一口气要打4-5台高性能机甲。

所以建议玩家初始输入密码：“IZMZCASO”先获得一台比较强力（满级）的机体来进行攻略。这样的话完全不更换装备也能进行攻略。

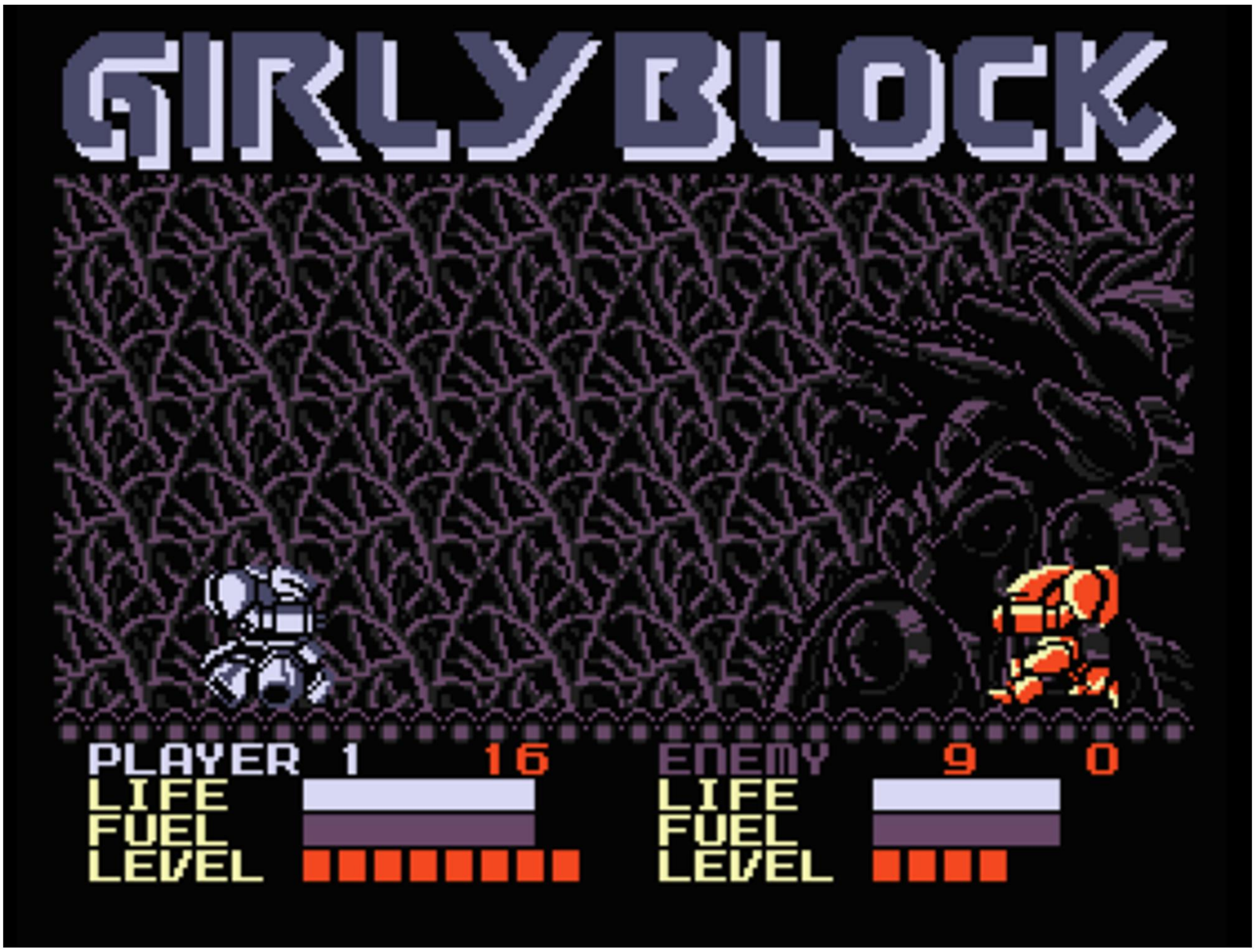
敌人机甲跟我方主要的不同是有装备2种武器的家伙，此外要特别注意的是会发射蓄力炮的那种黑色机甲，蓄力炮吃一炮非常疼。

另外偶尔也会出现被坦克型敌人逼入角落里出不来的情况，但总归还是出的来的。

虽然前期战斗比较简单、但中期以后开始敌人变强，所以到中后期战斗时、武器的火力也不能随意挥洒浪费。因为开火会消耗FUEL，要是FUEL耗尽，机体连跳跃也做不到了、那就惨了。

所以能量胶囊在中后期很有用，要尽量吃足。那怎么拖时间呢?

关卡里除了敌方机甲，还会出现两种

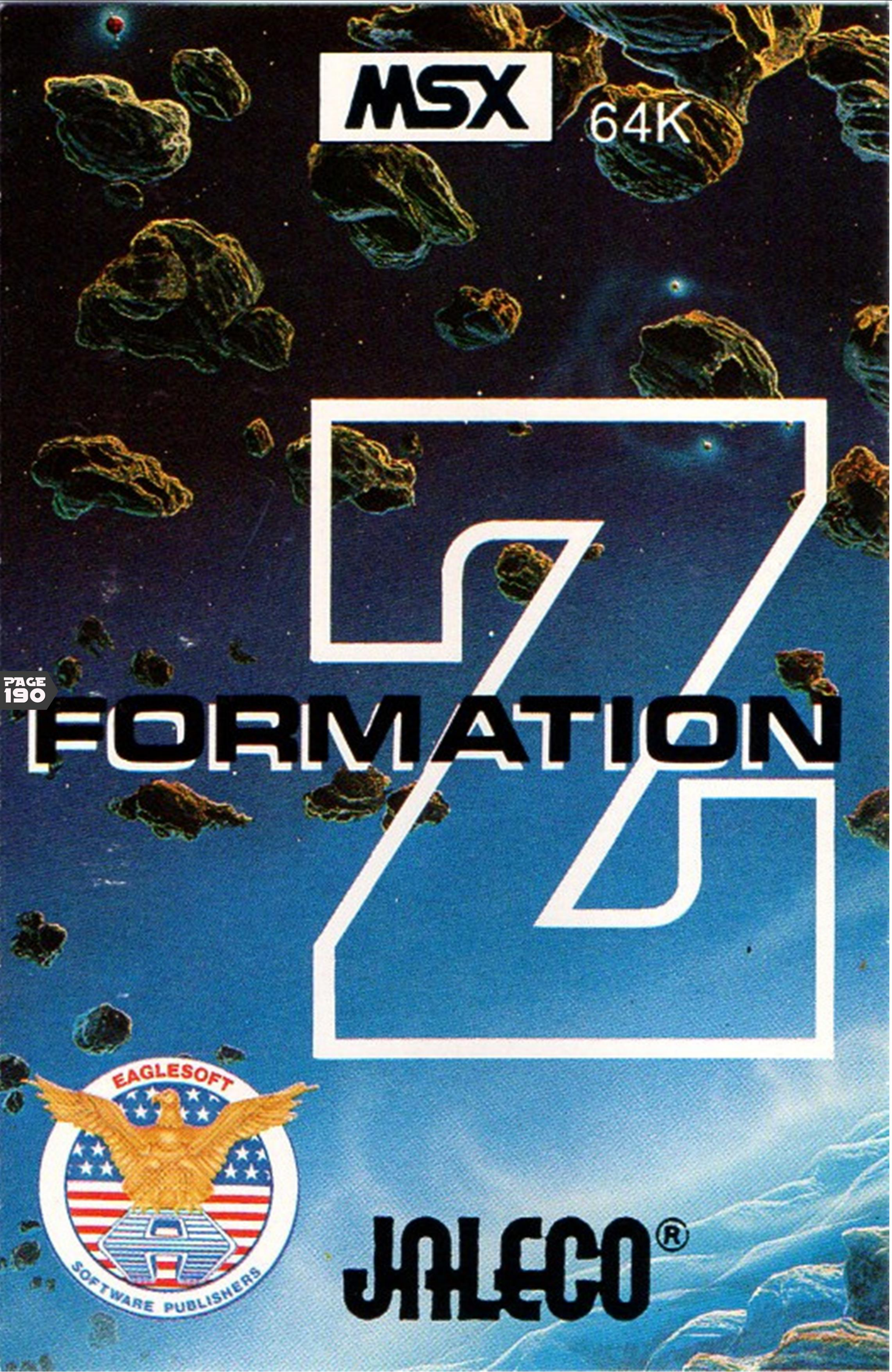


敌人（1）虫怪（2）无人机。而战斗时就要从这两种敌人身上做文章了。
出现的小虫怪建议不打，这个东西走到屏幕来回两次后就会自动消失。
而无人机的话经过一定时间不打就会自爆，所以建议也不打，拖时间尽量多吃些胶囊来回血和油。
最终BOSS战在打最终BOSS前还有一个9连战。虽然中间会出现两次无人机和虫子的“中场休息”时间，但最后2个机甲是实力最强最难缠的那种、要打起十分的精神来应对。
全部杂兵消灭后满级的最终BOSS电脑“欧米茄”在地图右边登场。将其消灭后通关！秘密要塞被摧毁、杰克的女友的性命也被拯救！（完）

变形战机Z

『变形战机Z』回顾目录

P190 ………………… 游戏海报
P191 ………………… 游戏介绍
P200 ………………… 机甲介绍
P202 ………………… 星球风貌
P206 ………………… 叛军介绍
P210 ………………… 游戏界面
P211 ………………… 攻略心得


MSX
64K
FORMATION Z
EAGLESOFT
SOFTWARE PUBLISHERS
JALECO®

FORMATION Z

One of Jaleco's representative titles

日文名称：フォーメーションZ
英文名称：Aeroboto
开发商：Jaleco
游戏类型：卷轴射击
发行商：Jaleco
发售时间：1984
发售平台：AC等
游戏媒体：框体等

游戏内容

游戏简介

1982年动画《MACROSS》在日本热播，随着1984年剧场版《可曾记起爱》的上映带动了变形机器人的热潮，连高达都开始跟风玩变形。

当时的游戏厂商Jaleco没有错过这个热点，快速的制作了一款机甲风格酷似VF、带有若干创新要素的强制横版卷轴射击游戏、便是这款《FORMATION Z》（一般中译为“变形战机Z”）。1984年本作就在街机平台上推出，玩家操控一架可变形为飞机的战斗机甲「IXPEL」、在殖民星球扎纳克和临近宇宙空间与叛军作战。

STORY

公元2701年，驻扎在行星扎纳克的联邦军第9特种机械化师团在师团长的指挥下发动了叛乱，并立即向地球联邦政府正式宣战。面对具有压倒性优势的扎纳克叛乱军，联邦军节节败

式十分危急，局势危如累卵。为了打破这一劣势，对抗扎纳克叛乱军制造的特殊兵器，地球联邦军决定让一直在处于开发中的多用途可变战斗机体，代号「IXPEL」的试验机出击，通过恒星用跃迁设备，直接突入行星扎纳克宇域，向盘踞在扎纳克星球和宇宙小行星上的叛乱军中枢的机动要塞发起进攻！…………

游戏玩法

玩家可以操控摇杆让自机进行上下和前后移动、2个按钮负责跳跃变形和开火。游戏的系统颇具亮点，人形和飞机两个不同形态带来的不同体验和玩法，还有划时代的蓄力炮的设定，比《R-TYPE》还要早。不过游戏的框架更像是当时STG传统派和革新派之间的折中：一方面，游戏拥有若干主题不同的关卡场景（平原、空中、沙漠、海上、宇宙），也有需要蓄力炮才能摧毁的精英级敌人和关底BOSS的存在；而另一方面，飞行形态虽然可以高速飞行，但能量消耗剧烈，能量归零时会坠毁。 需要玩家

时不时的补充能量。虽然机甲形态行动时不消耗能量，但移动缓慢，且部分场景没有落脚点，必须要变成飞机形态才行。

玩家按照固定流程推进、在消灭中BOSS后就会进入宇宙空间开始二阶段的战斗。但整个流程跟地面也啥太多区别。最后若能消灭宇宙中出现的BOSS级单位、叛军的大型机动要塞“GIZILIUM ”，游戏就算通关了，而后就会循环关卡回到一开始的平原场景，进入二周目战斗。

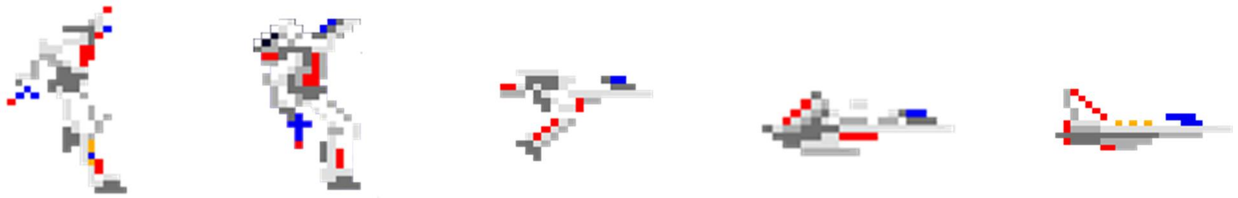
除了变形动画外、游戏最精彩的一幕演出当属机体与大型助推器合体、粗暴直接的升空到宇宙。很难想象这是1984年的作品。FC《金属之光》和STG《雷霆力量5》中刻画了类似的场景，但那都是90年代的作品了。

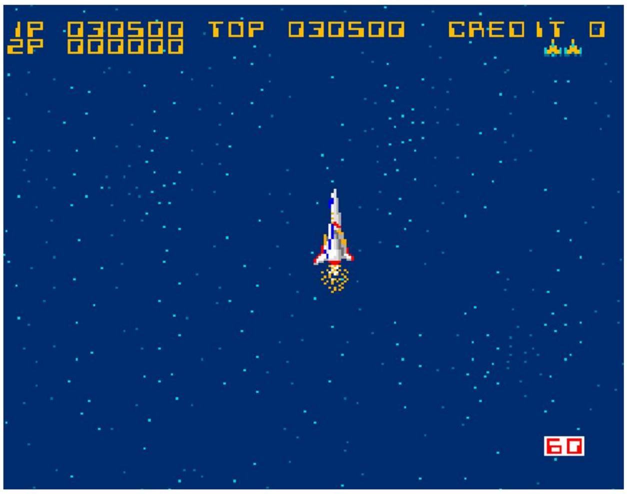
顺带一提、这里若是不能和火箭对接成功的话，关底BOSS机动要塞“S·T·Y”就会一直重复刷新出现、也是有点诙谐。

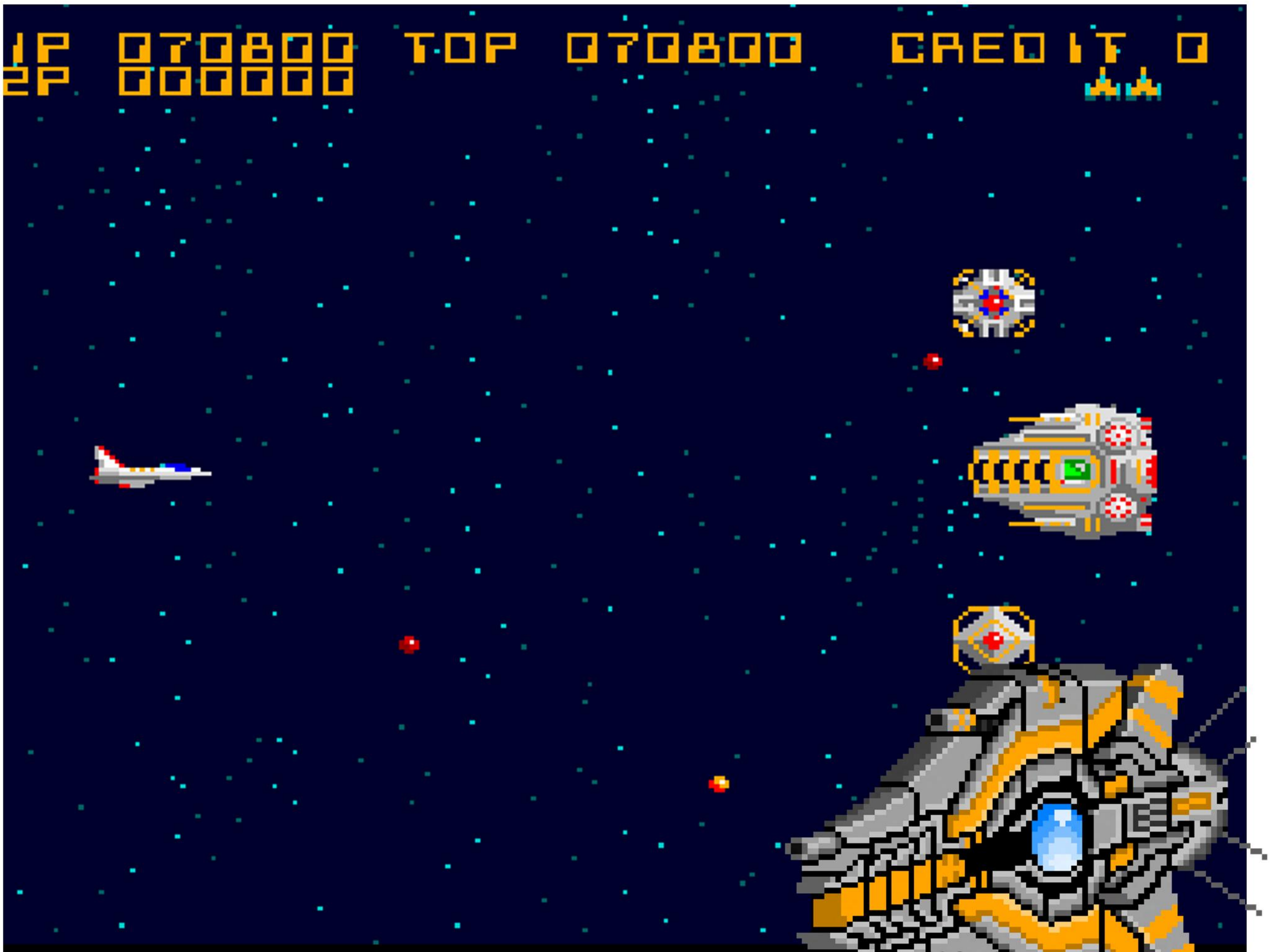
问题点

游戏的问题点也挺多、除了没有BGM外、敌人单位登场种类少、行动模式单一、登场也是稀稀拉拉的，缺乏射击游戏应有的那种爽快感觉。而且游戏里除了能量补给就没有任何其他道具了。

场景的变化也少，整个流程就显得乏善可陈。虽然理论上可以自由变形，但受到地形的限制、游戏时变形的自由度并不高。再加上游戏的操控性并







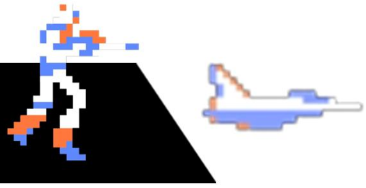
1985年推出的《宇宙巡航机》里的的BIG CORE级巡洋舰外形与本作的最终BOSS“GIZILIUM ”非常相似。

不是特别好，不管是机甲形态还是飞机形态、射击时也不是自由的全向火力、需要经常调整角度、而蓄力炮（BIG BANG）使用时按钮按住到一定程度后就会自动发射、也需要自己练习来掌握。所以即便游戏里敌人的整体难度并没有设置过高、别扭的操作也让游戏的难度一点也不低。

根据书籍《JALECO ARCHIVES》所言，本作是JALECO外包出去的产品，他们自己开发的第一款游戏是1985年才推出街机版的《碰碰车》（City Connection）。

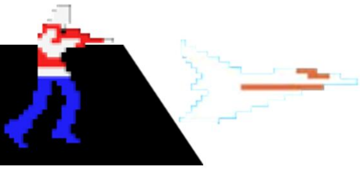
80年代早期很多日本游戏厂商、即便是如任天堂这样的大厂也只具备游戏设计能力不具备完整的游戏开发能力，做好方案后也是找外包公司来做游戏、所以后来也应确实出现了一些版权上的纠纷。所以书上的八卦内容也有一定可信度就是了。

GAME SCREEN



Famicom (FC) VERSION GAME SCREN 1985

GAME SCREEN



Msx\Msx2 (Computer) VERSION GAME SCREN 1985

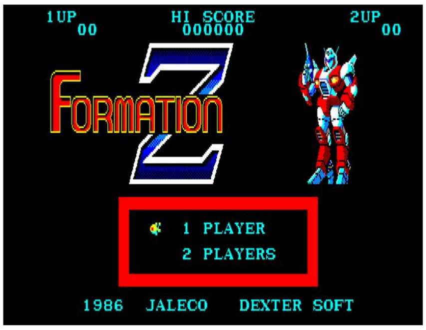
移植

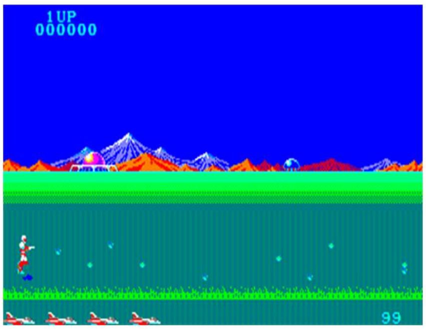
1984年《变形战机Z》街机版发布后Jaleco就顺势开始了轰轰烈烈的PC移植工作。

不过移植主要都是以外包的形式委托给了Dexter Soft公司着手进行、所以PC版的包装上会印有该公司的Logo。但有趣的是进入PC版游戏的主界面时只有Jaleco的logo在上面。

言归正传、1985年-1986年时这些移植版就陆续推出了、其发布了当时主流的日式PC和FC家用机上。

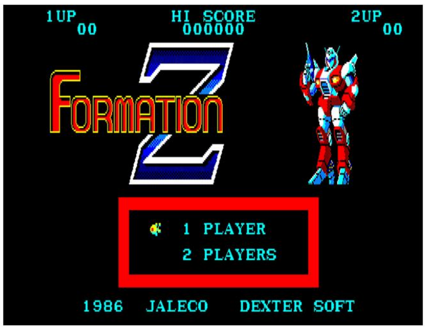
移植版本虽然在画面上都有所缩水、但核心元素都保留着、演出方面虽然取消了街机版中那段令人印象深刻的机体合体，但无论哪个版本，都保留了战机冲出星球大气层的演出。而且

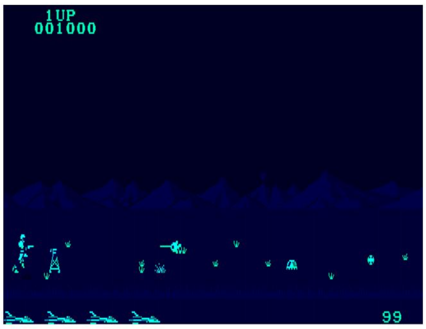




GAME SCREEN

Sharp X1 (Computer) VERSION GAME SCREN 1986





GAME SCREEN

PC88 (Computer) VERSION GAME SCREN 1986

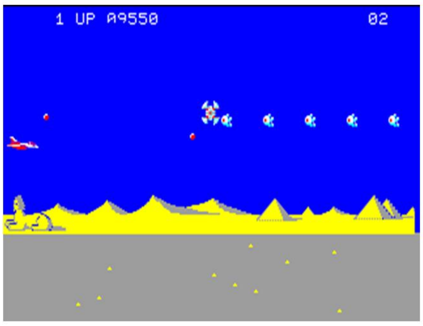
SHARP X1版中，在背景上还多了一些建筑场景，增强了一点背景的氛围。此外除MSX外的其他PC版的机体形象也做了变更，在游戏里变成了个“红色战士”。

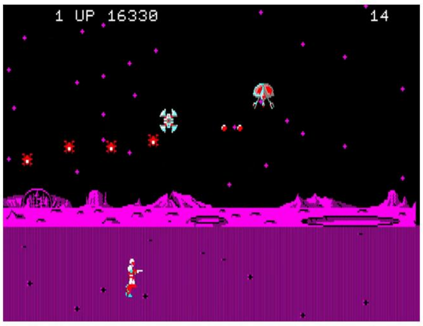
不过要数影响最为广泛的移植版，还得是用户数量最多的FC版、这一版呢则是由JALECO与Dextef Soft联合开发的。

虽然其内容基于街机版仍然做了不小的修减，音乐方面进入游戏后除了标题外完全没有背景音乐，但玩法和手感基本保留了街机版的特点、操作也是一样的别扭感、而难度方面则略微有所提升。

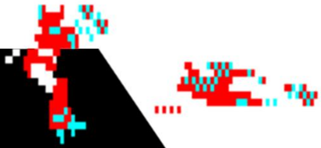
其后的移植版基本上都是以FC版或街机版为主，没有什么值得一提的，不过2003年移植到日系翻盖机上的那一版《变形战机Z DX》中，虽然整体内容没有什么变化，但开发组

注：PC88截图的单色模式是老版本机型会出现的现象，模拟器话切换到V88-V1(S)模式就能变成彩色。



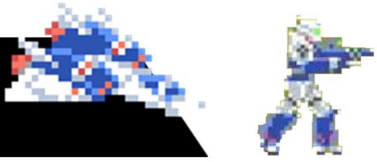


GAME SCREEN



FM7 (Computer) VERSION GAME SCREN 1985

GAME SCREEN



i-appli (Phone) VERSION GAME SCREN 2003

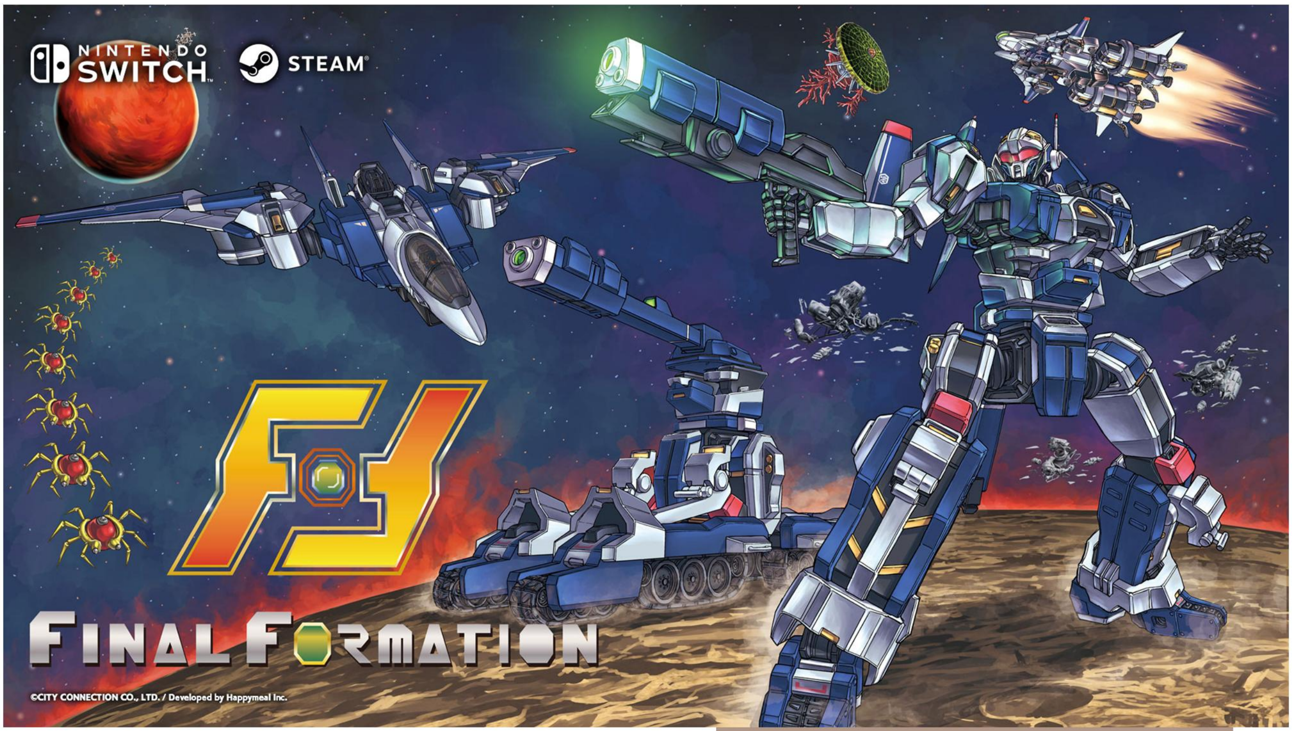
PCCW Japan 对主角机的形象和配色进行了修改、使其更贴近原版街机版海报的形象、另外背景也稍微重修了一下、增强了画面感。这个版本现在已经登陆NS的ESHOP商店，可以在里面购买体验一下。

完全重启-梅开二度

步入90年代后Jaleco的经营日趋艰难，在经历了一系列的变动风波后，终于在2014年破产倒闭。而其游戏的知识产权最终让渡给了碰碰车公司（City Connection）。

2020年后、碰碰车公司决定重启JELECO的一些重头游戏IP、与日本游戏公司HAPPY ME一起，合作开发出了《FINAL》系列。

2023年系列的第一弹、《最终火凤



凰》（Final　Exerion）发布。2025年、第二弹《最终变形战机》（Final Formation）发布。本作以街机原作为基础，通过全新诠释和原创故事对游戏进行了重制。

游戏改进了原作中几乎所有那些不尽人意的地方、如不得不被背景强制卷着往前走、操作别扭等等、还添加了许多的新内容：机体组合系统、任务系统等等。机体在不同组合下拥有完全不同的性能、也拥有更多的武器。更多的新场景和许多不同的BOSS。游戏的整体流程不算太长，但以重制版的完成度来说还算不错，算是旧瓶子装新酒的典范例子吧。

但是不管如何、《最终变形战机》的画面和玩法还是旧时代的水平。

统合历3005年、人类与从宇宙中漂泊到地球的DNA变异怪兽“GB”展开了生死大战。结果“GB”却进化成了可怕的机械生物“终结POD”。为此、地球联合军将可变合体战斗机甲“EX-PELL”投入前线。

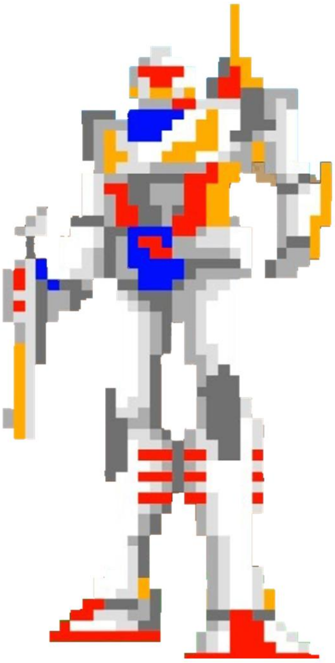
就在《最终变形战机》发布后，碰碰车公司又与Granzella公司（开发过《R-TYPE FINAL 2》）合作开发了第二版重制版《FZ：变形战机Z》（FZ: Formation Z ）

这一版采用了全新的引擎、拥有比前作更好的画面和更多的内容。本作已经于2026年5月末正式在NS2/PC等多个平台上发布。

总结

或许在未来、我们还能看到更多诸如《变形战机Z》这样的游戏老IP浴火重生的新面貌！（完）

IXEPL机甲

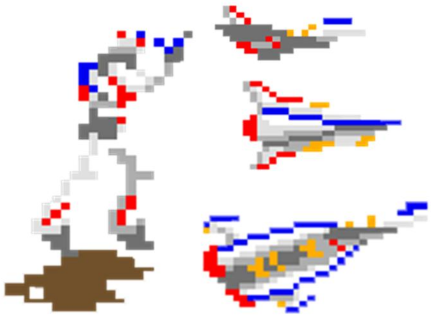


在陷入了和扎纳克叛军的苦战后，地球联邦军为了谋求可以克制对手的新型特殊兵器、而不得不加快了很早就开始研发，一直还处于试验机阶段的新武器系统：形态可变战斗机甲「IXPEL」的研发进程。

「IXPEL」是一架针对复杂的战况、可以在战斗机和战斗机甲之间自由变形的可变式战斗机甲。主要武器是便携式的105毫米光束加农炮、拥有两种不同的开火模式。

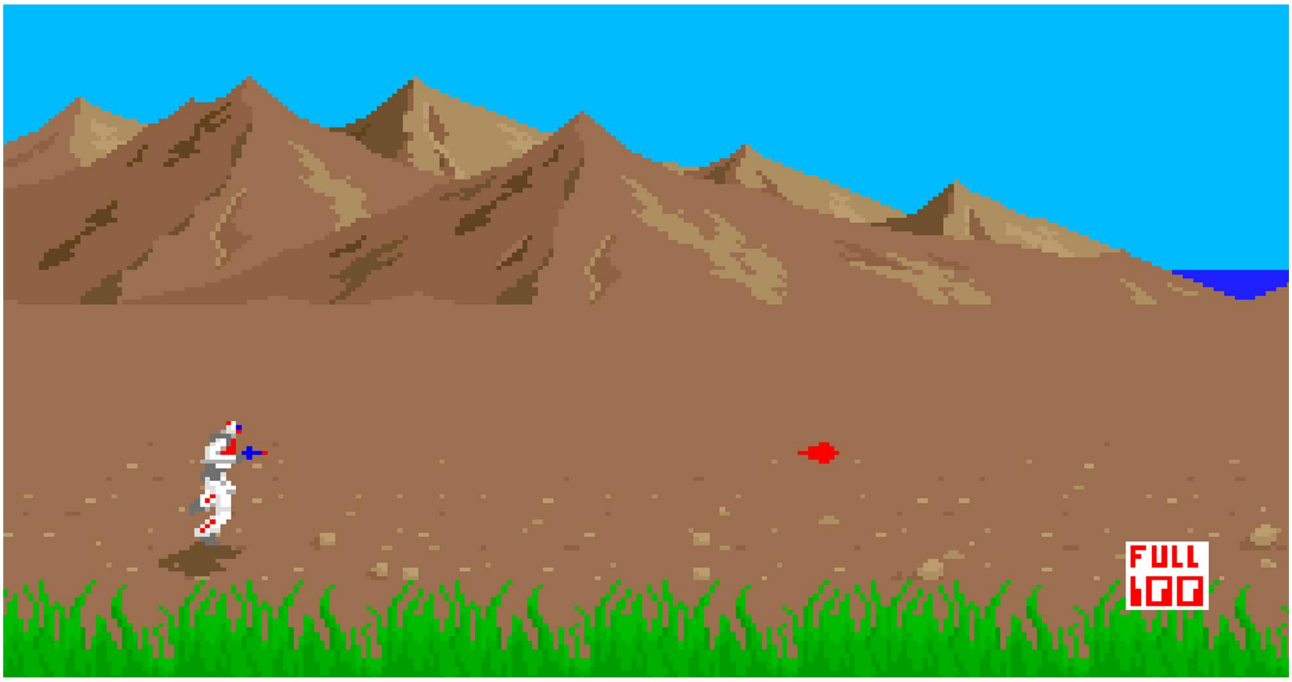
同时、为了能够单机进行宇宙作战，还专门配备了进出大气层用的专用主推装置。

仅仅一机的「IXPEL」，就完全改变了战局、摧毁了叛军的核心中枢、与其驾驶员克劳迪娅·伊克斯贝利娜中尉一起成为了扭转乾坤的战争英雄。



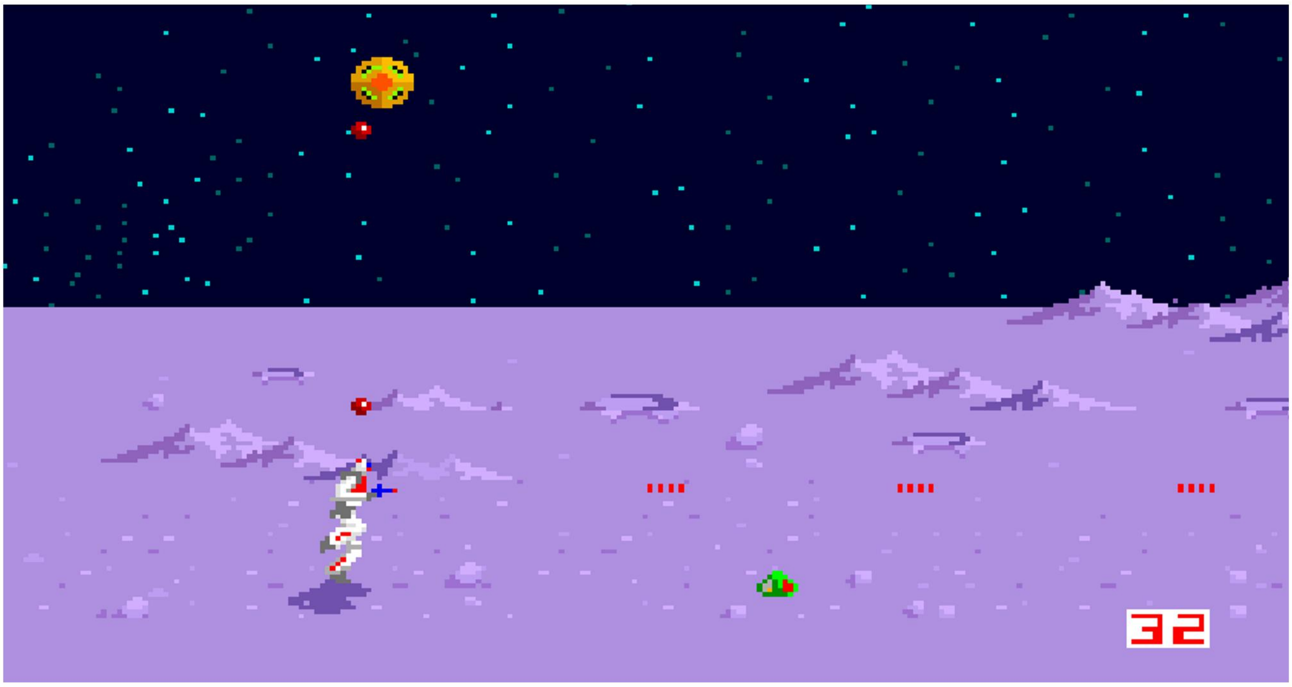
BIG BANG

105毫米光束加农炮的蓄能模式、产生的动能和热能可以对重甲单位产生奇效



PULSE LASER

105毫米光束加农炮的常规模式、连射性能强、足以击毁叛军的任何轻甲单位



行星扎纳克

行星扎纳克（ZABAK）位于地球联邦星域的边疆、本身是个非常荒凉的星球、资源贫瘠，只有一颗卫星环绕其身。但由于这里靠近重要的亚空间航道、地球政府才在这里才将实力最强的联邦军第9特种机械化师团部署在了这里。结果由于是团长自己的野心，掀起了联邦内最大规模的军事叛乱。

星球的地貌主要由平原、沙漠、大海所构成。值得一提的是、在沙漠地带发现了非常类似埃及金字塔和狮身人面像的大型建筑遗迹的存在。这个大发现在当年引发了热议和考古的热潮，但是多年的考古活动下来业界并没有发现什么高等级外星文明的线索。

多年来学者界对此各执一词、看来还需要时间来证明真相。

很多好事者都在猜测当年联邦军第九机械化师团的叛乱是否是因为他们在遗迹内发现了某些东西呢?

M. PLAIN

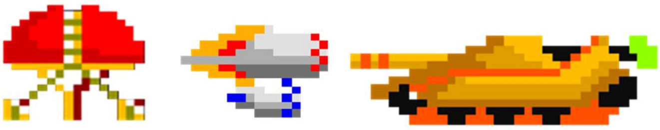
THE SEA

ASTEROID

SPACE

行星扎纳克上拥有有大气、与临近的恒星距离也适中、位于宜居带之中。
显而易见、这里适合生物生存。但奇怪的是、当地球联邦政府的先遣调查团发现这里的时候、星球上非常的荒凉、没有任何形式的高等生物，大海里也没有，只有陆地上有一些基础的植物存在。没有陆行或飞行生物、就连低等生物都几乎找不到。
很难想象一颗拥有良好生态圈的星球上居然没有生物的踪迹。因此、地球联邦政府暂时将其划归了特别环境星域、不允许非联邦政府的人员靠近这里。在几十年的调查中、唯一发现的活动物体、竟然是一种奇特的原始反物质生物。虽然怎么看也不像是星球上的原生生物，二驻扎当地的联邦军设法用装置将其禁锢、转换为了一次性的炸弹来使用。
另外行星扎纳克的卫星也是个非常丑陋的天体、与其说是星球，不如说是一块凹凸不平的大石块。
总之、这里充满了谜团、在第九师团叛乱后联邦政府九彻底封锁了这里、使其成为了近代以来大众心目中继百慕大三角后的又一谜团。（完）

扎纳克叛军



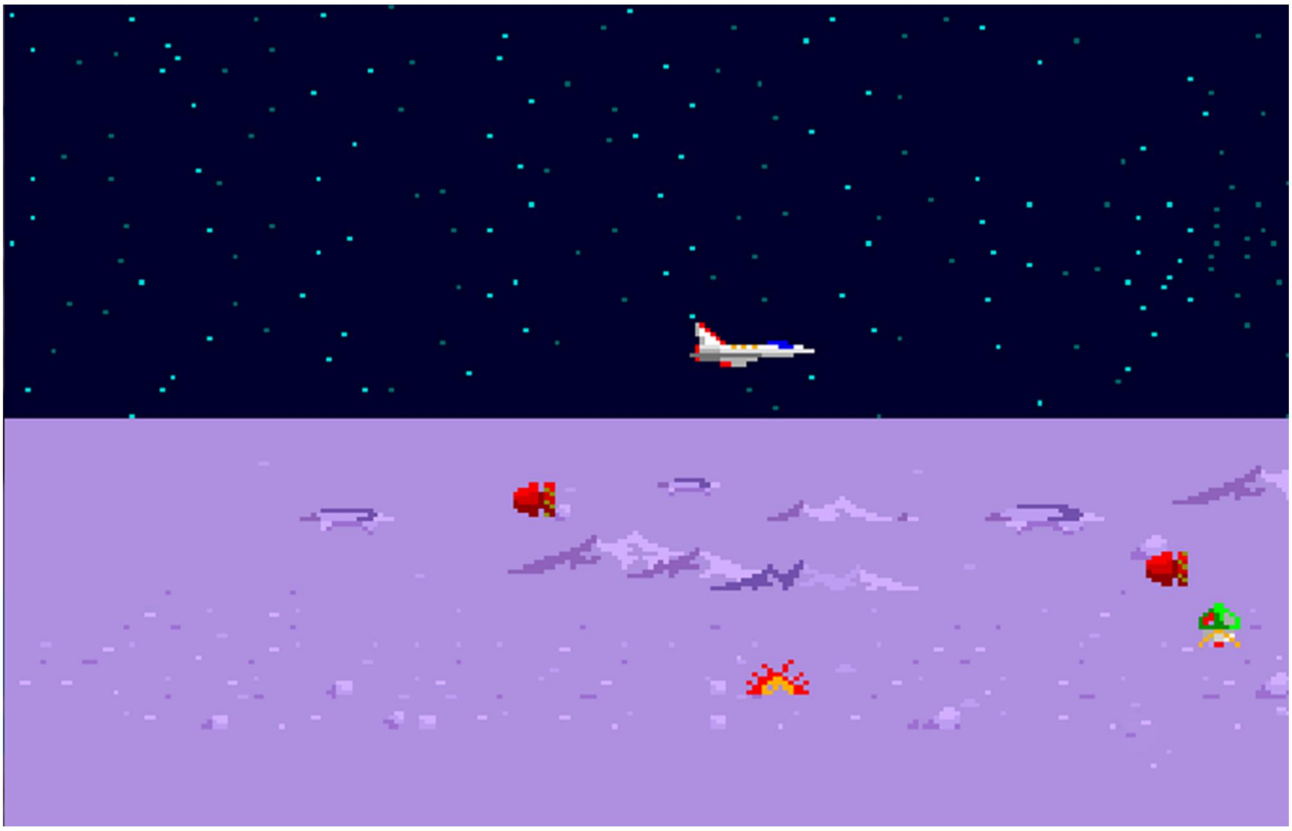
准确来说、原联邦军第九机械化师团、是地球联邦军中建制规模最大、装备最齐全的军团。

整只军队驻扎在行星扎纳克附近、名义上是保护那里的亚空间航道。但不知为何在师团长的教唆下、整个师团发起了星际叛乱。

不过由于主力部队通过亚空间航道朝太阳系发起进攻、作为大本营的行星扎纳克上防御力量反而变得单薄、只部署了少量的地面部队、战斗机部队和无人机部队。大部分区域只撒布了地雷和空雷、炸雷等防御性武器。另外也有数量不等的前线机动要塞“STY”在星球的空中作为指挥节点、负责区域的防御。

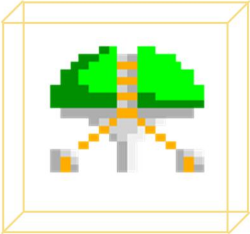
而作为师团母舰的大型移动要塞“GIZILIUM”则和护卫舰一起、游戈在扎纳克的月球——小行星附近。

若不是地球联邦军那孤注一掷的作战，将王牌武器通过星际移动装置直接传送到了大本营行星扎纳克上、那这场叛乱战争将会重塑人类社会的政治形态吧。



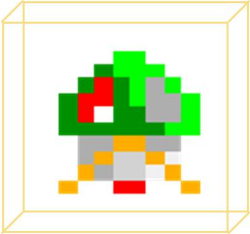
GILOA无人战斗机

扎纳克叛军中的无人战斗机部队。组成编队进行战斗。攻击模式有数种、通常会在靠近目标时提升飞行速度、向敌人进行自杀式冲锋。



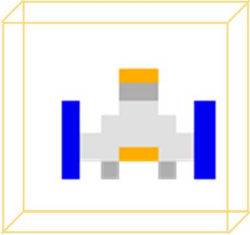
HEVRAM重型战斗机

扎纳克叛军中的重型战斗机。会突然出现在战斗区域，一边发射炮火、一边靠近。按照用途又分为重力环境下使用的绿色样式和宇宙战的红色样式。



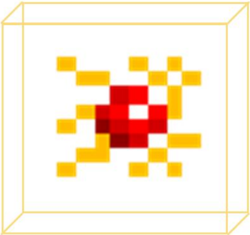
PIG多用途地雷

扎纳克叛军部署的多用途地雷、被广泛部署于星球的地表之中。这种防御武器拥有飞行能力，当目标通过上空时就会起飞、向目标靠近。



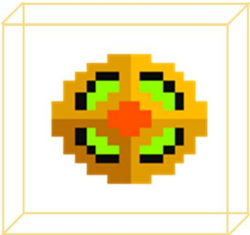
RZ多用途地雷

扎纳克叛军部署的多用途地雷、被广泛部署于星球的地表之中。作为PIG的改良型号，可以部署在水面之下。当当目标通过上空时就会从水中升起、展开机翼部向目标靠近。



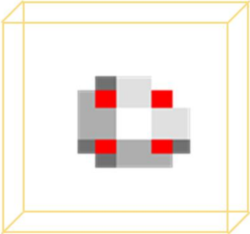
STORATOS BRIER炸弹

将反物质原始生物LA BREA植入精神控制装置内、转换为了生物武器。通常会编队飞行直接投送到战区、向目标冲去。不过由于速度较慢，命中率并不高。



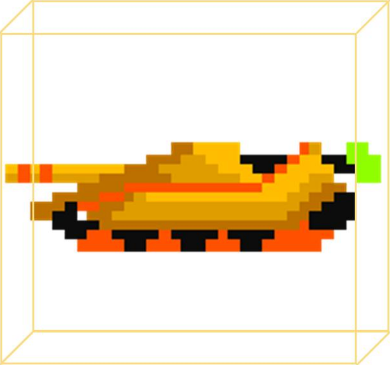
MIRAGE攻击装置

扎纳克叛军配备的亚空间攻击装置。通常状态下一直在亚空间内进行漫无目的的漂流，而当传感器侦测到目标时就会进入正常空间、对目标进行一击脱离的战术，打了就返回亚空间去。



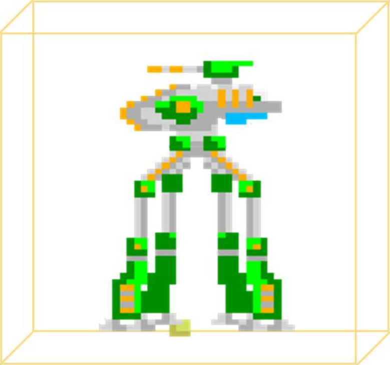
AERON炸雷

扎纳克叛军部署的反重力炸雷。由重力控制场控制其动作。平时会漫无目的的漂浮在低空，但一旦目标靠近，就会启动战斗模式。跟踪并撞击敌机。



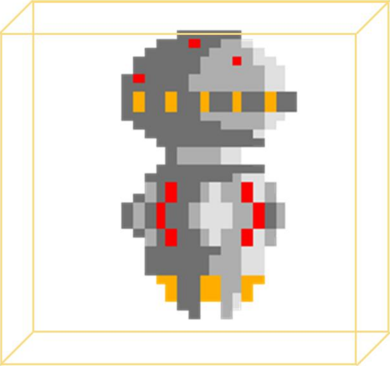
HELA坦克

扎纳克叛军配备的重型主战坦克，虽然火力平平、但外装甲十分厚重、同时也拥有十分优秀的抗光束能力、防御能力很强，一般的常规武器均对其无法进行有效杀伤。



SANDWALKER沙漠步行者

扎纳克叛军配备的一款重型多脚型战斗机甲。主要部署于沙漠地带。由于气候的原因，机甲的运作效率很低。值得一提的是、驾驶舱的部分可以和驱动部分分离、单独作战。



S·T·Y前线机动要塞

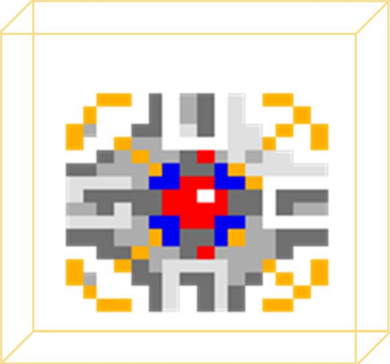
扎纳克叛军配备的量产型前线机动要塞，可以浮空。要塞拥有相当强劲的防御力和火力、被叛军充当部队的指挥节点。不过上面的旋转炮塔似乎是其弱点?

RED DRONE无人机

扎纳克叛军配备的另外一种无人攻击机，组成编队进行战斗。攻击模式有数种、通常会在靠近目标时提升飞行速度、向敌人进行自杀式冲锋。

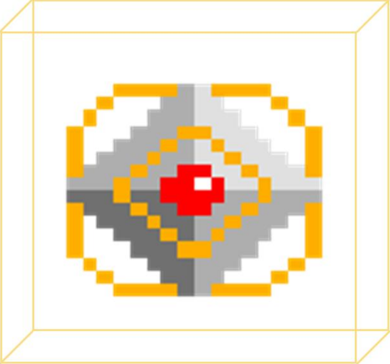
METEORITE陨石

来自外层空间的小行星碎片。会撞击地面引发爆炸，虽然威力不是很大，但对地面的活动目标都是非常有威胁的存在。或许这就是扎纳克高级生命无法存在的原因?



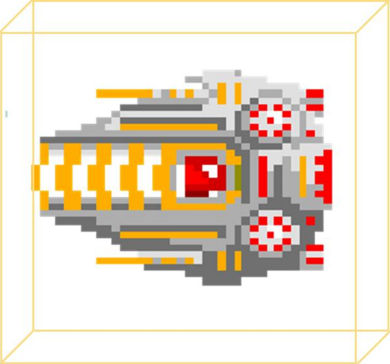
NIZIADU护卫舰

扎纳克叛军配备的护卫舰。NIZIADU与另外一艘NIZIADAS是姊妹舰，是同种舰船的不同改修型号，两舰因为战斗力比较高、因此一直担当GIZILIUM机动要塞的护卫



NIZIADAS护卫舰

扎纳克叛军配备的护卫舰。NIZIADAS与另外一艘NIZIADU是姊妹舰，是同种舰船的不同改修型号，两舰因为战斗力比较高、因此一直担当GIZILIUM机动要塞的护卫



GIZILIUM机动要塞

扎纳克叛军母舰功能的大型机动要塞。师团长本人一直乘坐其中。这一类的机动要塞秉持着地球联邦军大舰巨炮主义的特色、装甲非常厚重。但其中心的核心区域似乎是其命门所在。

HEVRAM KAI轰炸机

HEVRAM重型战斗机的改修型号，拆掉了机体下方的起落架，将其改造为了重型挂架，可以挂载一枚大型炸弹，使其成为了一架多功能的重型轰炸机。

游戏界面

游戏用到的按键比较少、就一个四方向摇杆和2个按钮，而其中最重要的莫过于变形按键和蓄力射击。
蓄力和射击是同一个按键、长按就是蓄力、坦克、沙漠步行者、机动要塞和最终BOSS都必须用蓄力炮才能对其进行有效杀伤。
另外机甲步行时必须朝斜下/斜上射击击毁坦克/沙漠步行者。

内容	菜单/图形说明
FULL	剩余能量、在飞行形态时会消耗，归零时坠毁
摇杆	上下左右移动
红色键	射击、蓄力射击
蓝色键	跳跃/变形
01	能量罐、只散布在地面，每个可补给10点FULL
02	大型助推火箭单元、飞入宇宙时需要进行对接
03	剩余残机数量

攻略心得

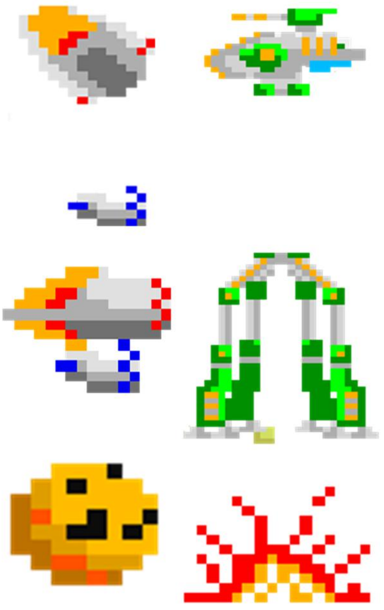
本作还是有一些值得说道说道的地方。游戏的场景其实不管是在星球上还是在太空上，本质上只分为两种：有落脚点的和没落脚点的。

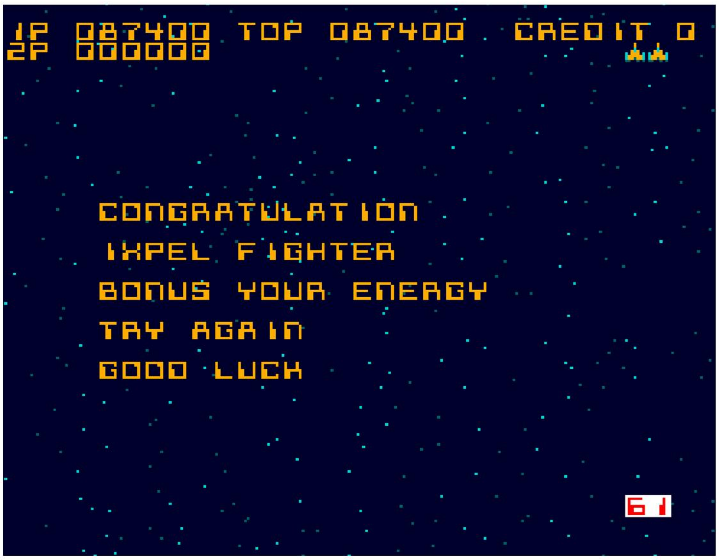
没落脚点的必须以飞行状态，不然保持机甲形态的就会自动判定坠机。而在有落脚点的地形即将消失时画面会有提示、机体下方会出现一个蓝色的三角指示。此外无论什么版本、飞机形态下直接触地面也会判定坠机（好真实）。

沙漠时遇到的四脚机甲沙漠步行者可以无害通关，但可以通过蓄力炮攻击其驾驶舱部分将其消灭得分、到二周目后机甲上下部会自动分离、提高了击杀的难度。由于版面是固定的，再加上飞机形态下会消耗FULL，所以最稳妥的玩法就是在地面场景中用机甲形态慢吞吞的推进、在无落脚点的场景中用飞机形态。这样的话基本上就不用考虑FULL的消耗了。

但是BOSS战时（地面与S・T・Y前线机动要塞、太空与GIZILIUM机动要塞）不消耗FULL的。

另外S・T・Y干掉后与助推器合体这里要注意一下，位置不对的话就无法对接成功、然后系统会重新刷出一架S・T・Y来。我尝试了几次，一般只





要将自机稍稍移动到主推单元的正前方、就能对接成功了。

最终战是在太空中与GIZILIUM机动要塞对决。

战斗时登场的除了GIZILIUM机动要塞，还有一上一下两艘护卫舰。

这三个单位普通攻击无效、如果不考虑分数的话安心只要干掉机动要塞就能通关了。

蓄力攻击命中核心的话一击就能干掉最终BOSS了。

所以整个游戏过程中，打BOSS的部分还是比较简单的。最难的还是怎么挨过漫长而无聊的场景流程。

二周目后流程不变、BOSS的难度不变、除了关卡难度提升外，还会增加几个敌方单位、有些单位的行动模式也会产生变化。

二周目时四脚机甲的行动模式会变化、除此之外还会增加一个轰炸机单位。

而三周目开始，流程中还会增加陨石这种敌人。再之后的周目就没有其他新增单位了，只能向最高分数冲击！加油吧，跑酷吧！地球战士！（完）

老游戏玩家志
RETRO GAME HISTORY

老游戏玩家志 Vol.32
下一期主要内容
PC88 CRPG《清扫者》！
20世纪末日本游戏界黄金年代的科幻 · 机甲 · 战争题材经典老游戏
PALY IT LOUD!